15 JAHRE ANNO MIT CODE IM HEFT!



ANNO ONLINE

CODE IM HEFT: 500 RUBINE GRATIS*

+ Geburtstags-Special: 15 Jahre Anno S. 92

* Wert: ca. 3 Euro

TEST: SIM CITY

Server-Frust: Online-Zwang verärgert Solo-Spieler S. 64

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

Piraten, Schätze & Karibik: Ist das noch Assassin's Creed? S. 24

TEST: BIOSHOCK INFINTE

Liefert Take 2 erneut den besten Shooter des Jahres ab? S. 50

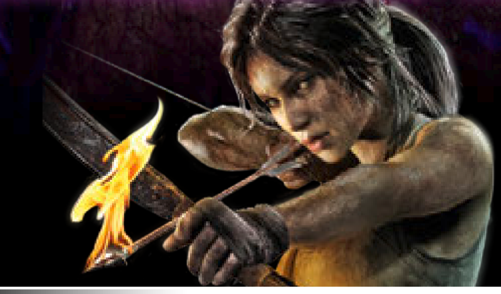
GEFORCE GTX TITAN

Die 1.000-Euro-Frage: Ist die Nvidia-Grafikkarte diesen Preis wert? S. 110

TEST

STARCRAFT 2 HEART OF THE SWARM

Hat es Blizzard immer noch drauf? Gründlich getestet: Solo-Kampagne + Multiplayer-Modus + Battle.net-Neuerungen + Hardware-Check S. 56



TEST: TOMB RAIDER

Grafik am Anschlag + mehr Features: Auf dem PC macht Lara Croft die beste Figur! S. 74

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS EXTENDED- UND DVD-AUSGABE MIT VOLLVERSION!

AUSGABE 248
4/13 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50;
Schweiz sfr 7,00;
Luxemburg € 4,80



… und das ist auf der DVD:

VOLLVERSION auf DVD







Seriennummer auf Codekarte zwischen Seite 66/67

R.U.S.E.

Mit **R.U.S.E.** erobert ein umfangreiches Echtzeit-Strategiespiel Ihre Festplatte. Entwickler Eugen Systems (**Act of War: Direct Action**) schickt Sie in einen Krieg der Täuschung. Mittels sogenannter Kriegslisten, Aufklärungseinheiten und eines Spionage-Netzwerkes sammeln Sie Informationen über den Feind und versuchen, ihn an seiner Achillesferse zu erwischen. Im Lauf der epischen Einzelspielerkampagne steigen Sie im Zweiten Weltkrieg vom Hauptmann zum Oberbefehlshaber auf, während Sie Ihre Infanterie- und Lufteinheiten sowie Fahrzeuge mit jeweils speziellen Fähigkeiten dirigieren.

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:
Windows XP (SP3), 2,8 GHz CPU, 1 GB RAM bei WinXP/2 GB RAM für Vista/7/8, 128-MB-Grafikkarte mit Shader-Model 3.0 (Nvidia Geforce 6 oder Ati Radeon X1000), 6 GB Festplattenspeicherplatz, DirectX-9.0c-kompatible Soundkarte, Internet

AKTIVIERUNG:
Um **R.U.S.E.** spielen zu können, müssen Sie den Ubi Game Launcher installieren und ein (kostenloses) Ubi.com-Konto anlegen. Außerdem ist eine während der gesamten Sitzung aktive Internetverbindung obligatorisch.



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Echtzeitstrategiespiel mit tollen Missionen, fordernden KI-Gegnern und guter Balance zwischen taktischer Tiefe und actionreichen Kämpfen
- Gewaltiger Umfang dank Einzelspieler-, Mehrspieler- und Operationsmodus sowie zahlreicher Extras
- Umfangreiche Kampagne
- Gut designte und abwechslungsreiche Missionen
- Fordernder Operationen-Modus
- Entschlacktes, innovatives und komfortables Interface
- Spaßiger und stabiler Mehrspielermodus mit sechs ausbalancierten und gut spielbaren Nationen

INHALT DER HEFT-DVD

VOLLVERSION
R.U.S.E.

VIDEOS (TEST)
Brütal Legend
Impire
Sim City
Tomb Raider

VIDEOS (MAGAZIN)
Meisterwerke: Psychonauts
Rossis Welt: Folge 54
Vollversion: R.U.S.E.

TRAILER
Assassin's Creed 4: Black Flag
Computec Online Shows

TOOLS
7-Zip
Adobe Reader
VLC Media Player



INHALT DER 2. DVD (EXTENDED-AUSGABE)

VIDEOS (TEST)
Crysis 3 (Mehrspieler)

VIDEOS (VORSCHAU)
Grid 2
Remember Me
Resident Evil: Revelations

VIDEOS (MAGAZIN)
Anno Online – Backstage
Bioshock Infinite – Songbird
Command & Conquer – Interview
Dragon's Prophet – Developers Interview
PLAYTIME-Show: Vertonungs-Special Das Schwarze Auge – Demonicon (Teil 1)
PLAYTIME-Show: Vertonungs-Special: Das Schwarze Auge – Demonicon (Teil 2)
Remember Me – Soundtrack
Retro: The Dig
Star Trek – Making the Game Part 1
Watch Dogs – Walkthrough

TRAILER
Bioshock Infinite
Dark
Defiance
Dragons's Prophet – Announcement-Trailer
Murdered: Soul Suspect
Neverwinter
Resident Evil Revelations

TOOLS
7-Zip
Adobe Reader
VLC Media Player



ANZEIGE

Leser für uns – Prämie für Sie!

Jetzt: Freund werben oder sich selbst werben lassen und eine 30-Euro-Prämie kassieren!

PREISVORTEIL 4,5%

IHRE ABO-VORTEILE:

DICKE PRÄMIE
- 4,5 % PREISVORTEIL
- PÜNKTLICH & AKTUELL
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG

NEU! ALLE THEMEN VORAB IM EXKLUSIVEN ABO-NEWSLETTER!

30-EURO-BARPRÄMIE





QR-Code scannen und hinsurfen!

oder

30-EURO-AMAZON.DE-GESCHENKGUTSCHEIN

amazon.de
Geschenkgutschein
Betrag: € 30,-

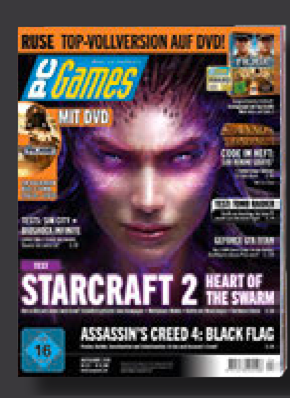
QR-Code scannen und hinsurfen!

shop.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)
Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

shop.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



☐ **Ja, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD.** 965185
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

☐ **Ja, ich möchte das PC-Games-Extended-Abo mit DVD.** 966166
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):
☐ 30-Euro-Amazon-Gutschein ☐ 30-Euro-Barprämie

Der neue Abonnent war in den letzen 12 Monaten nicht Abonnent von PC Games.
Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens 3 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in einer E-Mail-Bestätigung.

Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kunden-Service, 20080 Hamburg, in Textform (z.B. Brief oder E-Mail computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

Prämienlieferung nur innerhalb EU und Schweiz möglich! Bei Prämienlieferungen in die Schweiz werden vom Zoll zusätzliche Gebühren erhoben! Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos! (Bitte beachten: Bankeinzug nur für Deutschland und Österreich möglich)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: Bei Bankeinzug: **2 HEFTE GRATIS!**

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (keine zwei Hefte gratis)

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich COMPUTEC MEDIA AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

EDITORIAL



Petra Fröhlich,
Chefredakteurin

Stadt, Land, Schluss

DIENSTAG | 5. März 2013 / 14:20
Was für ein herrlicher Frühlingstag in Fürth! Endlich Sonne! 15 Grad! In der Redaktion wird gerade fleißig gespielt und getippt, als plöt

MITTWOCH | 6. März 2013
Huch, was war das denn gestern? Mehr dazu im Teamtagebuch auf Seite 16.

DONNERSTAG | 7. März 2013
Drama mit Ansage: Als hätte es **Diablo 3** samt „Error 37" und ähnliche Fälle nie gegeben, erwartet die meisten **Sim City**-Käufer ein Wochenende voller Frust. Maxis hat nach eigenem Bekunden das Interesse unterschätzt und zu wenig Server bereitgestellt. Weil das Aufbauspiel eine permanente Internetanbindung verlangt, ist die Infrastruktur überlastet, das Spiel läuft schlicht nicht. Die Probleme sind so gewaltig, dass Amazon den Verkauf der Download-Version stoppt. Zwar wird sich die Situation in den kommenden Tagen entspannen, doch die wahren Probleme von **Sim City** liegen tiefer – mehr dazu ab Seite 64.

DIENSTAG | 12. März 2013
Ein langes Testwochenende liegt hinter den Redakteuren: Neben **Sim City**, **Tomb Raider** und **Starcraft 2: Heart of the Swarm** (unsere Titelstory) beschäftigt uns vor allem **Bioshock Infinite**. Der erste Teil aus dem Jahr 2007 gilt als einer der besten Ego-Shooter überhaupt. Umso leidenschaftlicher debattiert das Team über den dritten Teil – eine wirklich knifflige Angelegenheit. Wie die Diskussion ausgegangen ist, lesen Sie im Test ab Seite 50 und im sechs Seiten starken Einkaufsführer ab Seite 86.

DONNERSTAG | 14. März 2013
Schon mal einen QR-Code fotografiert? Das sind diese kleinen, schwarz-weißen, pixeligen Quadrate, die man immer wieder auf Plakaten, in Anzeigen oder Artikeln sieht. Einfach mit dem Smartphone oder Tablet einscannen – und schon gelangt man auf die entsprechende Website oder kann sich einen Trailer angucken. Wir werden Ihnen diesen Service ab sofort anbieten, um Ihnen unter anderem das umständliche Abtippen längerer Links zu ersparen. Oder wenn wir ein exklusives Video vorbereitet haben, das erst nach DVD-Redaktionsschluss gezeigt werden darf. Probieren Sie's aus – QR-Codes finden Sie zum Beispiel auf Seite 128.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

NEU AM KIOSK



Falls Sie zum Jahreswechsel unsere Topvollversion **Risen** verpasst haben, gibt es am 17. April eine weitere Gelegenheit: Denn dann erscheint unser großes **Risen**-Sonderheft mit vielen Hintergrund-Infos rund um die Rollenspielserie, einem großen Poster, einer ausführlichen Komplettlösung, vielen Karten und nützlichen Guides. Und das Beste: Die Vollversion des hervorragenden Rollenspiels von Piranha Bytes liefern wir auf der beiliegenden Heft-DVD gleich mit. Das Heft können Sie schon jetzt im Online-Shop vorbestellen.



SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

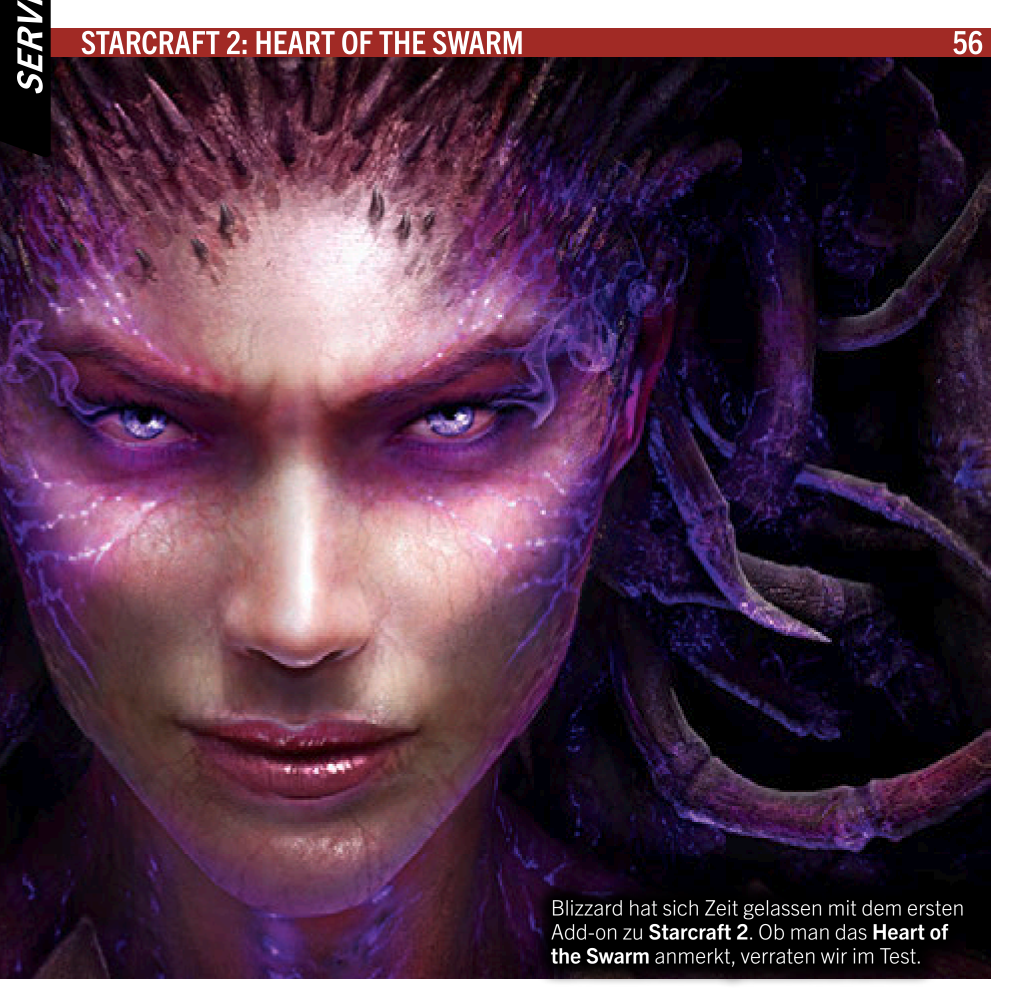
Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de



INHALT 04/13



Blizzard hat sich Zeit gelassen mit dem ersten Add-on zu **Starcraft 2**. Ob man das **Heart of the Swarm** anmerkt, verraten wir im Test.





AKTUELLES

HARDWARE



MAGAZIN

SERVICE



BIOSHOCK INFINITE 50





DAS NEUE NVIDIA-FLAGSCHIFF 110

BRÜTAL LEGEND 56

Bereits knappe drei Monate nach der Veröffentlichung von **Assassin's Creed 3** kündigt Ubisoft bereits Teil 4 der erfolgreichen Serie an. Diesmal stechen Piraten in See und wir sind schon einmal mitgefahren! Ahoi!



ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG 24

TEST

VORSCHAU

SPIELE IN DIESER AUSGABE


Peter Bathge

„... und am Ende kaufen sie es dann doch wieder alle.“

Beim Jahresrückblick 2013 dürfte ein Spiel beste Chancen auf den Titel „Flop des Jahres“ haben: **Sim City**. Die Verantwortlichen beließen es nämlich nicht bei einer desolaten Release-Woche samt überfüllter Online-Server und frustrierender Verbindungsabbrüche, um Tausende Spieler gegen sich aufzubringen. Nein, Electronic Arts und Maxis verärgerten die Käufer zusätzlich durch zahlreiche Bugs, einen als technische Notwendigkeit verkauften, aber durch Modder als künstliche Einschränkung enttarnten Online-Kopierschutz und eine Simulations-Engine, deren Realismusgrad gemessen an den Versprechungen im Vorfeld lachhaft erscheint. Die Spieler fühlten sich verschaukelt und als Beta-Tester missbraucht. Ob der darauf folgende Sturm der Entrüstung, der durch die Internetforen tobte, einen Lerneffekt bei Kunden und Herstellern nach sich zieht? Fraglich. Denn kurz vor Heftabgabe flatterten die neuesten Verkaufs-Charts in die Redaktion. Auf Platz 1? **Sim City** natürlich.

HORN DES MONATS*

PETRA FRÖHLICH



Im Editorial der Ausgabe 3/13 versuchte unsere Chefin, die Leser davon zu überzeugen, dass die Entwickler der **Witcher**-Serie im polnischen Krakau residieren. Allerdings befindet sich deren Firmensitz in Warschau. Zur Strafe verwechseln die Kollegen die nächste Heftabgabe mit Urlaub und schicken Petra als einzige Verpflegung Berliner aus Krakau – und Krakauer aus Berlin. Mahlzeit!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

SHROUD OF THE AVATAR: FORSAKEN VIRTUES & TORMENT: TIDES OF NUMENERA

Rückkehr der Rollenspiel-Ritter

Früher war alles besser. So denken jedenfalls viele Rollenspieler und wünschen sich die goldenen Zeiten von komplexen Titeln wie **Baldur's Gate** oder **Ultima** zurück.

Planescape: Torment gilt noch heute als eine Perle dieser Zunft, vor allem wegen seiner hervorragenden Handlung und Dialoge. Obwohl der Ruf nach einem Nachfolger auch über zehn Jahre nach Erscheinen nicht verhallt war, hatte sich bis jetzt kein Entwicklerstudio des düsteren Fantasy-Stoffes angenommen. Nun ist das Studio Inxile Entertainment, das aktuell an **Wasteland 2** arbeitet, in die Bresche gesprungen. Zwar soll **Torment: Tides of Numenera** aus lizenzrechtlichen Gründen nur ein geistiger Nachfolger von **Planescape: Torment** werden, konnte sich aber trotzdem bereits nach wenigen Stunden bei Kickstarter den Zielbetrag von 900.000 US-Dollar sichern. Bei Redaktionsschluss lag das Projekt bei der sagenhaften Summe von 2,6 Millionen Dollar. Brian Fargos Firma will das Spiel bis Dezember 2014 fertigstellen.

Auch Entwicklerlegende Richard Garriott hat mit seinem Kickstarter-Projekt eine Punktlandung hingelegt. Der **Ultima**-Schöpfer will mit **Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues** zu seinen Wurzeln zurückkehren und nach 14 Jahren Absenz wieder eine Singleplayer-Rollenspielserie kreieren. Allerdings handelt es sich bei **Shroud of the Avatar** um keine offizielle Fortsetzung des **Ultima**-Stoffes, denn die Rechte an der Reihe liegen weiterhin bei EA. Der Titel will sich durch eine sehr offene Spielwelt von der Konkurrenz abheben. So soll es zum Beispiel möglich sein, nicht nur als Abenteurer die weiten Gegenden zu erkunden, sondern auch als Siedler sich vordergründig um Hausbau zu kümmern. Die Beta von **Shroud of the Avatar** soll im Herbst starten und das fertige Spiel im Spätjahr 2014 erscheinen. ❑

Info: www.kickstarter.com



Shroud of the Avatar ist zwar kein offizieller **Ultima**-Nachfolger, trägt aber den Namen des Serienhelden im Titel.



Torment: Tides of Numenera will storytechnisch die Frage beantworten, wie wichtig ein einzelnes Leben ist.

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	Far Cry 3	Ubisoft	Test in 12/12	Wertung: 86
3	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
4	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: –
5	FIFA 13	Electronic Arts	Test in 10/12	Wertung: 90
6	Assassin's Creed 3	Ubisoft	Test in 01/13	Wertung: 88
7	Call of Duty: Black Ops 2	Activision	Test in 12/12	Wertung: 85
8	Crysis 3	Electronic Arts	Test in 03/13	Wertung: 91
9	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Test in 12/11	Wertung: 91
10	Anno 2070	Ubisoft	Test in 12/11	Wertung: 89



THIEF

Eidos Montreal enthüllt den Meisterdieb

Nicht **Dark Project**, auch nicht **Thief 4**, sondern schlicht **Thief** – so nennt Square Enix den vierten Teil der berühmten, aber lange ignorierten Schleichspielreihe. Das düstere Action-Adventure wird derzeit bei Eidos Montreal entwickelt, die zuletzt mit **Deus Ex: Human Revolution** erfolgreich einen PC-Klassiker wiederbelebten. Die Entwickler versprechen, den alten **Thief**-Spielen möglichst treu zu bleiben, aber auch Neueinsteiger nicht zu vernachlässigen. In **Thief** schlüpft man erneut in die Haut von Meisterdieb Garrett, der in eine mittelalterliche Metropole (einfach „Stadt" genannt) zurückkehrt. Dort tut er, was er am besten kann: In der First-Person-Ansicht begibt er sich auf Beutezüge und erforscht verschiedenste Regionen der Stadt. Wie in den Vorgängern muss er dabei möglichst heimlich vorgehen – dazu kann er Wachen ablenken, Lichtquellen abdunkeln, in Deckung gehen und so weiter. Per Fokus-Sichtmodus hebt er wichtige Umgebungsobjekte hervor, klaut NPCs das Kleingeld aus der Tasche und kann Fingerabdrücke entdecken. Sein multifunktionaler Bogen ist ebenfalls wieder dabei, er dient nicht nur zur Gegnerbekämpfung, sondern kommt auch beim Schleichen und Taktieren zum Einsatz. Wie der Spieler vorgeht, ist grundsätzlich ihm selbst überlassen, auch Kämpfe werden möglich sein, auch wenn diese nicht den Schwerpunkt des Spiels ausmachen. **Thief** erscheint 2014 für PC und PS4. ❑

Info: www.thief4.com



Die finstere, mittelalterliche Stadt wird von einem tyrannischen Baron regiert und obendrein von einer Plage heimgesucht. Die sozialen Unruhen sollen eine wichtige Rolle in der Story spielen.

SNIPER: GHOST WARRIOR 2

Last-Minute-Ersteindruck

Trotz mehrfacher Nachfrage hat uns City Interactive kein Testmuster von **Sniper: Ghost Warrior 2** zur Verfügung gestellt. Um uns trotzdem einen Eindruck vom Shooter verschaffen zu können, haben wir am Releasetag selbst zugeschlagen und es uns kurzerhand gekauft. Aus Zeitgründen war ein seriöser Test allerdings nicht mehr möglich, denn der Release am 15. März war der Tag des Redaktionsschlusses. Für einen ersten Eindruck hat es allerdings gereicht: Das Spiel, dessen Kampagne drei Akte mit insgesamt 13 Missionen umfasst, macht definitiv Spaß und gibt dem Spieler das Gefühl, ein echter Scharfschütze zu sein. Im Mehrspielerteil dürfen bis zu zwölf Spieler im Team-Deathmatch-Modus gegeneinander antreten. DLCs sind bereits ebenso angekündigt wie ein DirectX-11-Patch. Den Test des Shooters reichen wir in der nächsten Ausgabe nach. ❑

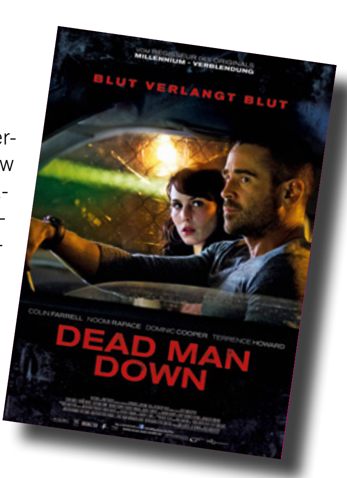
Info: www.sniperghostwarrior.com



Nahkampf ist der Feind jedes Scharfschützen. Die Langstreckenknipser operieren verdeckt und schlagen aus der Entfernung zu.

Gewinnspiel zum Kinostart am 4. April

DEAD MAN DOWN: VERLOSUNG



Victor (COLIN FARRELL) ist der zuverlässigste Mann in der Organisation des New Yorker Unterweltchefs Alphonse (TERRENCE HOWARD), die sich einer unheimlichen Bedrohung ausgesetzt sieht: In regelmäßigen Abständen ermordet ein Unbekannter Mitglieder der Gang und lässt Alphonse rätselhafte Nachrichten zukommen. Für Victors besten Freund Darcy (DOMINIC COOPER) wird die Jagd nach dem Killer zur Obsession.
Mehr Infos zum Film unter www.dead-man-down.de

Gewinnen Sie eine Canon LEGRIA HF R46!
Aufnehmen, ansehen oder teilen – der WLAN-Camcorder LEGRIA HF R46 ist der ideale Partner für die schönsten Full-HD-Videos. Der 53-fache Advanced Zoom bringt Sie ganz nah ans Motiv, wobei der optische Intelligent IS Verwacklungsunschärfen verhindert.
Mehr Infos unter www.canon.de



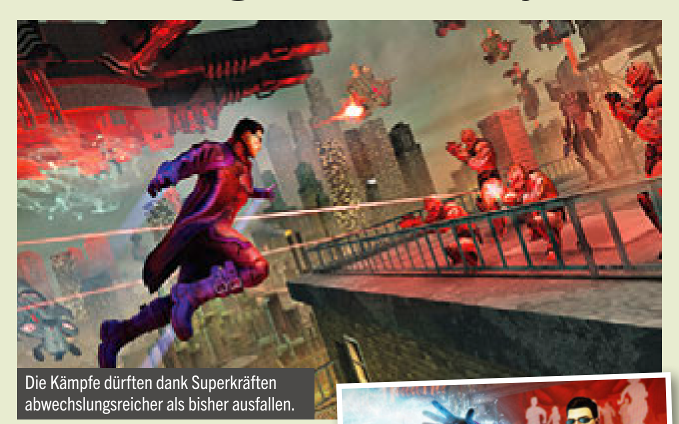
Canon

Teilnehmen ist ganz einfach: Schicken Sie eine E-Mail mit dem Betreff „Dead Man Down" an die Adresse: gewinnspiel@pcgames.de. Viel Erfolg! Teilnahmeschluss: 20. April 2013

Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

SAINTS ROW 4

So schräg wie eh und je



Die Kämpfe dürften dank Superkräften abwechslungsreicher als bisher ausfallen.

Irre: In Teil 4 werden Sie als Anführer der aus dem Vorgänger bekannten Third-Street-Saints-Gang zum Präsidenten der Vereinigten Staaten gewählt. Logisch. Doch natürlich hält es Sie nicht lange hinter Ihrem neuen Schreibtisch im Oval Office, schließlich greifen Außerirdische die Erde an! Klar. Den Kampf gegen die Invasoren bestreiten Sie in einer Simulation der bereits in Teil 3 erforschten Stadt Steelport. In dieser virtuellen Welt hält Alien-Bösewicht Zinyak die Menschheit per Gedankenkontrolle gefangen. Und weil das noch nicht abgedreht genug ist, besitzt Ihr Charakter Superkräfte, mit denen er schneller rennt und höher springt als seine Gegner oder diese gleich per Telekinese einfriert und durch die Luft wirft. Abgefahrene Waffen wie ein als Gitarrenkoffer getarnter Raketenwerfer dürfen da natürlich nicht fehlen. Schön: Wie im Vorgänger durchstreifen Sie die frei begehbare Stadt parallel zur Kampagne und stiften Unheil. **Saints Row 4** erscheint am 23. August 2013. ❑

Info: www.saintsrow.com

STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

GEWINNSPIEL Starcraft 2: Heart of the Swarm

Am 12. März 2013 war es endlich so weit: Die mit Spannung erwartete Erweiterung zu Starcraft 2: Wings of Liberty eroberte endlich das Battle.net! Um die Veröffentlichung von Heart of the Swarm zu feiern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Blizzard wertvolle Preise rund und das gigantische Strategie-Epos.

5x Offizielles T-Shirt „Starcraft 2: Heart of the Swarm“

3x Buch „Starcraft 2: Flashpoint“ von Christie Golden

1x Brettspiel „Risiko – Starcraft-Edition“

2x PC-Spiel „Starcraft 2: Heart of the Swarm – Collector's Edition“

5x Steelseries-Mauspad „Starcraft 2: Heart of the Swarm“

2x PC-Spiel „Starcraft 2: Wings of Liberty – Collector's Edition“

Teilnehmen ist ganz einfach: Schicken Sie eine E-Mail mit dem Betreff „Zergliebhaber“ an die Adresse: gewinnspiel@pcgames.de. Viel Erfolg! Teilnahmeschluss: 20. April 2013

Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden.

Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

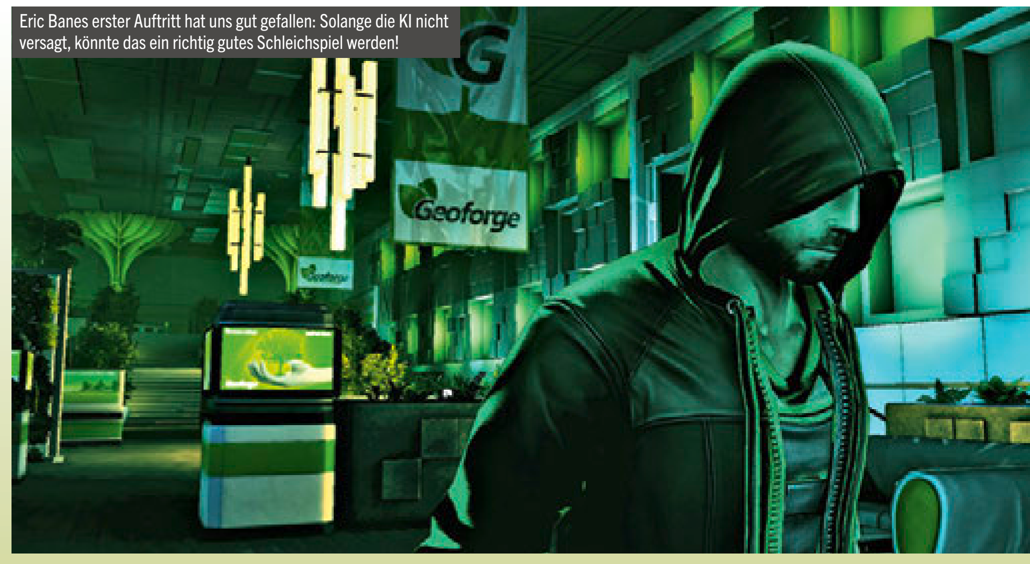

HÖR WAS DU WILLST.
WANN DU WILLST.
WO DU WILLST.
20 Mio. Songs
Keine Werbung
Eigene Playlists
Auch als App
www.saturn.de/musicflat
Jetzt 30 Tage kostenlos testen*
*nur für Neukunden, danach € 9,99 mtl.
Erhältlich im App Store
Google play

DARK & DSA: DEMONICON

Angespielt!

Der deutsche Publisher Kalypso Media (**Tropico**, **Port Royale 3**) zeigte uns in Berlin das Spieleprogramm für die nächsten Monate. Für uns besonders interessant: **Dark** und **Das Schwarze Auge: Demonicon**. Beide durften wir selbst spielen und konnten uns so einen recht guten ersten Eindruck verschaffen:

Info: www.kalypsomedia.com



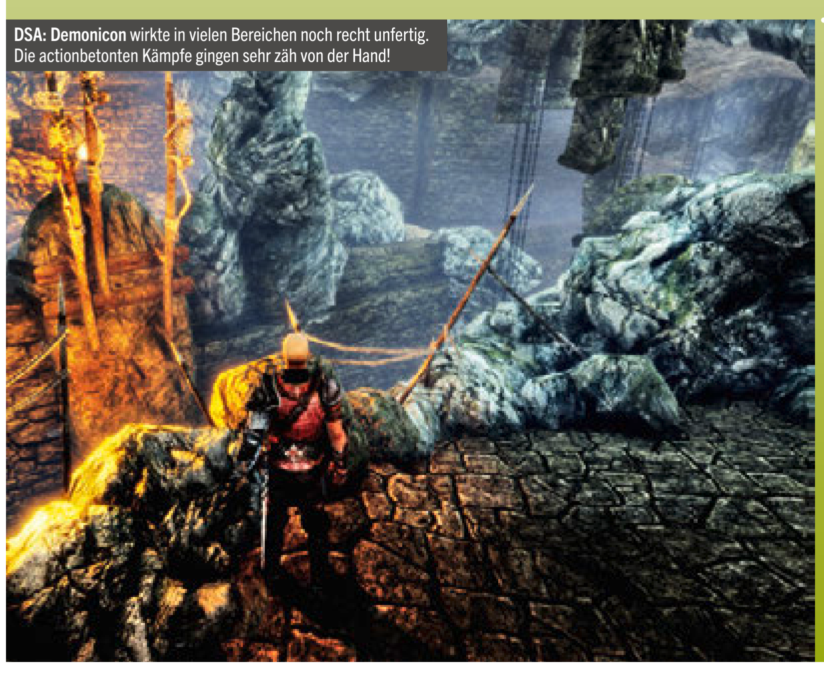
Eric Banes erster Auftritt hat uns gut gefallen: Solange die KI nicht versagt, könnte das ein richtig gutes Schleichspiel werden!

DARK

Zuerst **Dark**! Darin geht's um Eric Bane (kein Kommentar zu diesem Namen ...) der nach einem mysteriösen Zwischenfall feststellen muss, dass er zum Vampir wurde. Eigentlich ganz cool, allerdings muss er, um nicht zum sabbernden Ghoul zu werden, das Blut seines Schöpfers trinken. Doch der ist unauffindbar ...

Dark ist ein waschechtes Stealth-Action-Spiel und kommt ganz ohne Schusswaffen aus. Bane bedient sich nämlich ausschließlich seiner vampirischen Kräfte, um sich durch die stilvollen, aber detailarmen Abschnitte zu manövrieren. Indem er Menschen beißt und aussaugt, generiert er sogenannte Vitae, die coole Spezialfähigkeiten zulassen, etwa Shadow Leap (eine kleine Teleportation ...) oder Shadow Kill (... mit anschließender Gegner-Entledigung). Die Fähigkeiten funktionierten beim Anspielen nahezu taldellos und machten Spaß, der Schwierigkeitsgrad war außerdem angenehm fordernd: Schon nach wenigen Abschnitten wurde **Dark** verteufelt schwer. Größte Sorge: Die KI **muss** gut werden. Nur mit fairen, aber herausfordernden Gegnern macht Schleichen erst Spaß. ❑





DSA: Demonicon wirkte in vielen Bereichen noch recht unfertig. Die actionbetonten Kämpfe gingen sehr zäh von der Hand!

DSA: DEMONICON

Das Rollenspiel beschäftigt sich mit einer düsteren Version des ansonsten recht freundlichen DSA-Universums. Sie schlüpfen in die Rolle von Cairon, der zusammen mit seiner Schwester Calandra in dunkle Machenschaften verwickelt wird.

Gut gefallen hat uns vor allem das Skill-System, mit dem Sie Cairon in Kategorien wie Charisma und Intuition passiv verbessern oder aktive Skills wie „Roundhouse Kick" lernen und Ihre magischen Fähigkeiten erweitern. Weniger gut fanden wir dagegen das Kampfsystem: In **Demonicon** prügeln Sie aktiv, also wie in einem Action-Spiel: Magie- oder Nahkampfangriffe bauen Sie fließend in den Kampf ein. Das ist ungewöhnlich für ein Rollenspiel, geht aber derzeit noch viel zu hakelig und zäh von der Hand. Wir erwarten ja keine Prügelorgie im Stil eines **God of War**, aber ein wenig flotter könnten die Kämpfe schon von der Hand gehen. Auch Grafik und Animationen verdienen noch mehr Aufmerksamkeit der Entwickler. Die wunderschöne Beleuchtung steht im Kontrast zu hölzernen Figuren und puppenhaften Gesichtsanimationen. Trotzdem: Die etwas morbide und raue Herangehensweise an das DSA-Universum ist eine coole Idee, die Rollenspielfans im Auge behalten sollten. ❑

CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER

Viel Neues im Wilden Westen



Mit Comic-Grafik, Kill-Streaks und einem Combosystem will Techland der **Call of Juarez**-Serie in **Gunslinger** neues Leben einhauchen.

Wenn alles klappt, sorgt Entwickler Techland dafür, dass Sie sich noch in diesem Jahr wieder auf ein Pferd schwingen, blaue Bohnen verteilen und dann in den Sonnenuntergang reiten dürfen. Nach dem missglückten Ausflug der Shooter-Serie **Call of Juarez** in neuzeitliche Drogenkriege (**The Cartel**, 52% in PC Games 10/2011) satteln Sie in **Gunslinger** nun wieder auf. Der Ego-Shooter kehrt im vierten Teil zu seinen Wurzeln zurück und schickt sie wieder in den Wilden Westen. In dem Mitte März veröffentlichten Trailer geht es heftig zur Sache. Knallharte Schießereien, spritzendes Blut und auch eine Bahnlinie, die mit Dynamitstangen gesprengt wird. Die Geschichte in **Call of Juarez: Gunslinger** dreht sich um den Kopfgeldjäger Silas Greaves, der es mit bekannten Westernhelden wie John Wesley Hardin, Billy the Kid, Butch Cassidy oder Jesse James zu tun bekommt, die per Steckbrief für ihre Verbrechen gesucht werden. Neben Schießereien zeigt der Trailer auch weitläufige Landschaften mit hohen Bergen, zerklüfteten Tälern, staubigen Wüsten, sehr hoher Weitsicht und recht schicken Licht- und Wassereffekten im Comic-Stil. Einzig die Bluteffekte fanden wir im Trailer unnötig übertrieben. Etwa, wenn sich Silas mit dem Gewehr oder zwei Revolvern regelrecht durch einige Gegner schnetzelt, dass es nur so spritzt. Es sieht tatsächlich so aus, als würde Techland es schaffen, wieder einen deutlich besseren Serienteil als den letzten abzuliefern. Die Fans warten darauf – und wir auch. Immerhin gibt es viel zu wenige Western-Shooter, erst recht auf dem PC. Denn auch auf Rockstars **Red Dead Redemption** warten wir immer noch … ❑

Info: www.callofjuarez.com

SPACE HULK

Auf zu den Geisterschiffen!



◀ Die Atmosphäre des Spiels soll ähnlich düster ausfallen wie die **Alien**-Filme.

▼ Hinsichtlich der taktischen Rundengefechte nennen die Entwickler das hervorragende **XCOM: Enemy Unknown** als Vorbild.

Space Hulk aus dem Jahr 1989 gehört neben dem Tabletop-Spiel **Warhammer** zu den erfolgreichsten Marken von Games Workshop. Neben zwei Erweiterungen erschienen in den Neunzigern auch zwei PC-Spiele über die Kämpfe der mutigen Space Marines gegen die schaurigen Symbionten, die ebenfalls von Kritikern und Fans mit offenen Armen empfangen wurden. Doch trotz einer loyalen Spielergemeinschaft traute sich über 15 Jahre lang kein Studio an eine neue Umsetzung. Vor allem deshalb, weil THQ die Lizenzrechte für Videospiele im **Warhammer 40.000**-Universum besaß und **Space Hulk** ebenfalls in jener Science-Fiction-Welt angesiedelt ist. Erst als sich im letzten Jahr THQs Insolvenz anbahnte, konnte der dänische Entwickler Full Control mit seinem Traumprojekt beginnen.

Die Neuauflage von **Space Hulk** soll im Gegensatz zu den Adaptionen von Electronic Arts aus dem Jahr 1993 bzw. 1995 kein Ego-Shooter werden, sondern möglichst nah an der Brettspielvorlage sein. Der Full-Control-Chef beschreibt sein Projekt als eine Mischung aus **XCOM: Enemy Unknown** und dem **Space Hulk**-Brettspiel. Im Einzelspielermodus wird es zwölf Missionen geben, die in den namensgebenden Space Hulks stattfinden. Der Spieler übernimmt das Kommando über eine Truppe bis an die Zähne bewaffneter Space Marines und soll in den im Weltraum treibenden Schiffsfriedhöfen auf die Suche nach jahrtausendealten Artefakten gehen. In den Geisterschiffen sind aber nicht nur wertvolle Gegenstände und verloren gegangene Technologien versteckt, sie sind auch die Heimat für viele Symbionten. Die Aliens wollen den Schatzjägern natürlich die Suche möglichst schwer machen, ergo sie töten. Neben der Einzelspieler-Kampagne kann man **Space Hulk** im Koop-Modus spielen.

Full Control plant das Spiel Ende 2013 herauszubringen. Zuerst soll die PC-Version erscheinen und anschließend wollen die Dänen eine Version für iOS portieren. Die soll übrigens im Mehrspielermodus mit der PC-Fassung kompatibel sein. ❑

Info: www.spacehulk-game.com

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Spielen und Schreiben. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahren Sie auf dieser Doppelseite.

Potzblitz! Der Supergau!

Hi hi! Die Autos der Chefs sind eingekesselt ;-)

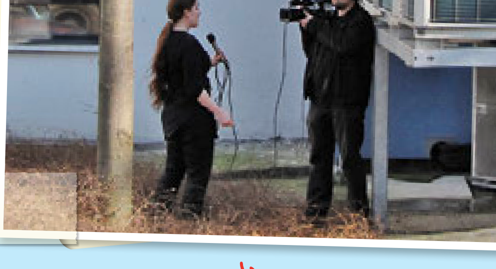
Wir schreiben den 5. März 2013. 14.20 Uhr. Ganz Fürth arbeitet. Ganz Fürth? Nein, über einem kleinen Verlag in der Uferstadt liegt gespenstische Stille. Kein Stom. Kein Internet. Kein Telefon. Von einer Sekunde auf die andere ging gar nichts mehr. Stromausfall! Redakteure hockten plötzlich im Dunkel des Podcast-Studios, Layouter starrten ungläubig auf schwarze Monitore und Kollegen verstummten mitten im Telefongespräch. Die Ursache für den GAU war schnell gefunden: Bei Bauarbeiten wurde das Hauptstromkabel des Verlagsgebäudes gekappt. Eine schnelle Reparatur war Wunschdenken, im Verlag ging gar nichts mehr: die Chefetage rief einen Home-Office-Nachmittag für alle aus. Ausser für unsere Video-Unit. Die drehte – mit akkubetriebenen Kameras – eine investigative Reportage ...



Kabelsalat der besonderen Art

Katastrophen-Video

Einfach QR-Code mit Smartphone oder Tablet fotografieren – und Sie gelangen direkt zum Stromausfall-Video. Einige Geräte setzen einen QR-Reader voraus (gibt's kostenlos im App Store und bei Google Marketplace).





Süsses im Tonstudio

Im PCG-Podcast 188 begrüssten wir diesmal unsere Videoredakteurin Mháire Stritter. Die quetschen wir über ihren Besuch bei Kalypso und über Spielevertonungen aus. Dazu gab's leckere Süssigkeiten aus Leipzig. Unserem Quoten-Ossi Marc lief bei diesem Paket zwar das Wasser im Mund zusammen, er musste wegen einer Kehlkopfentzündung samt Sprechverbot allerdings beim Podcast passen. Beim Verputzen der Leckereien half er später aber kräftig mit. Wer hätte das gedacht?!





Nix Bier! Grüne Fassbrause!

Ganz schön strategisch

Dass King Art aus Bremen nicht nur Adventures (Book of Unwritten Tales) können, zeigten sie Felix bei der Präsentation ihres neuesten Spiels Battle Worlds: Kronos. Was das Besondere am Rundenstrategiespiel ist, mit dem sich die Entwickler einen lang gehegten Traum erfüllen wollen, lesen Sie auf Seite 42.



Felix ist vom Spiel mehr angetan, als seine Mimik vermuten lässt.

Der Neue bei PC Games





Mit Matti kehrt ein verlorener Sohn zur PC Games zurück. Der grosse Blonde war nach seinem Praktikum bei uns später auch Redakteur bei unserer Schwesterzeitschrift Games Aktuell. Nach seiner Rückkehr zu uns krallte er sich gleich einen coolen Aussentermin bei einem Entwicker in Spanien. Olé!

Madrid: Sonnenschein. Fürth: NEID!


DEFIANCE™
UNITED. DIVIDED. DEFIANT.
Erlebe die TV-Serie ab 16. April auf Syfy Imagine Greater

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Age of Wonders 3	Runden-Strategie	Nicht bekannt	3. Quartal 2013
▶	Amnesia: A Machine for Pigs	Adventure	Frictional Games	2. Quartal 2013
▶	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	3. Quartal 2013
Seite 24	Assassin's Creed 4: Black Flag	Action-Adventure	Ubisoft	31. Oktober 2013
	Baphomets Fluch: Der Sündenfall	Adventure	Revolution	2013
	Battlefield 4	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2013
Seite 42	Battle Worlds: Kronos	Runden-Strategie	Nicht bekannt	2. Quartal 2013
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 50	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2K Games	26. März 2013
	Bound by Flame	Rollenspiel	Deep Silver	4. Quartal 2013
Seite 68	Brütal Legend	Action-Adventure	Double Fine	26. Februar 2013
	Call of Juarez: Gunslinger	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2013
	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	2013
	Chaos Chronicles	Rollenspiel	Bitcomposer Games	2. Quartal 2013
	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
▶	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	Sega	25. Juni 2013
Seite 82	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	21. Februar 2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	Nicht bekannt	2014
	Dark	Action	Kalypso Media	2. Quartal 2013
	Dark Souls 2	Rollenspiel	Namco Bandai	Nicht bekannt
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso Media	2013
	DSA: Nordlandtrilogie	Rollenspiel	UIG Entertainment	2. Quartal 2013
	Dead Island: Riptide	Action	Deep Silver	26. April 2013
	Dead State	Rollenspiel	Doublebear Product.	Dezember 2013
Seite 40	Defiance	MMO-Ego-Shooter	Trion Worlds	2. April 2013
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic	Oktober 2013
▶	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Daedalic	Juni 2013
	Doom 4	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2013
	Double Fine Adventure	Adventure	Double Fine	2013
	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2013
	Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Adventure	Red Thread Games	November 2014
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	Nicht bekannt
	Elite: Dangerous	Weltraum-Action	Frontier Dev.	März 2014
	Europa Universalis 4	Runden-Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal 2013
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
	Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	Nicht bekannt
	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic	3. Quartal 2013
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
Seite 36	Grid 2	Rennspiel	Codemasters	31. Mai 2013
	Grim Dawn	Action-Rollenspiel	Crate Entertainment	August 2013
	Hawken	Mehrspieler-Shooter	Meteor Ent.	1. Quartal 2013
Seite 84	Impire	Aufbau-Strategie	Paradox Interactive	14. Februar 2013
	Lego Marvel Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	3. Quartal 2013
	Leisure Suit Larry	Adventure	Replay Games	1. Quartal 2013
▶	Lost Planet 3	Action	Capcom	25. Juni 2013
	Magrunner	Puzzlespiel	Deep Silver	2. Quartal 2013
	Mars: War Logs	Rollenspiel	Deep Silver	2. Quartal 2013
	Marvel Heroes	Action-Rollenspiel	Gazilion Ent.	2013

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	2013
▶	Metro: Last Light	Ego-Shooter	Deep Silver	17. Mai 2013
	Murdered: Soul Suspect	Nicht bekannt	Square Enix	1. Quartal 2014
	Neverwinter	Online-Rollenspiel	Perfect World	2. Quartal 2013
	Nuclear Union	Rollenspiel	1C Company	2013
	Planetary Annihilation	Echtzeit-Strategie	Uber Entertainment	Juli 2013
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Project Eternity	Rollenspiel	Obsidian Ent.	2. Quartal 2014
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft	Nicht bekannt
▶	Remember Me	Action-Adventure	Capcom	7. Juni 2013
	Resident Evil 6	Action	Capcom	22. März 2013
	Resident Evil: Revelations	Action	Capcom	24. Mai 2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2013
	Sacred Citadel	Action	Deep Silver	2013
Seite 72	Scribblenauts Unlimited	Puzzlespiel	Warner Bros. Interactive	15. Februar 2013
	Shadowrun Returns	Rollenspiel	Harebrained Schemes	2. Quartal 2013
	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	10. April 2013
Seite 64	Sim City	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	8. März 2013
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	Daedalic	12. März 2013
	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	Ubisoft	2013
	Splinter Cell: Blacklist	Action	Ubisoft	20. August 2013
	Star Citizen	Weltraum-Action	Nicht bekannt	2014
	Star Trek	Action	Namco Bandai	26. April 2013
	Star Wars 1313	Action	Activision	2013
Seite 56	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard	12. März 2013
	Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of the Shadows	Action	Activision	2. Quartal 2013
	The Banner Saga	Runden-Taktik	Stoic Studio	1. Hälfte 2013
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	2013
	The Incredible Adventures of Van Helsing	Action-Rollenspiel	Neocore Games	2013
▶	The Night of the Rabbit	Adventure	Daedalic	29. Mai 2013
Seite 80	The Showdown Effect	Action	Paradox Interactive	5. März 2013
	The Walking Dead: Survial Instincts	Action	Activision	26. März 2013
	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	Nicht bekannt	2014
▶	Thief	Action-Adventure	Square Enix	2014
Seite 74	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	5. März 2013
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inixile Entertainment	Dezember 2014
Seite 38	Total War: Rome 2	Strategie	Sega	2. Hälfte 2013
	Trials Evolution: Gold Edition	Geschicklichkeit	Ubisoft	22. März 2013
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	2013
	Warframe	Action	Digital Extremes	2013
	Wargame: Airland Battle	Echtzeit-Strategie	Deep Silver	2013
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Oktober 2013
Seite 28	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal 2013
Seite 32	Wildstar	Online-Rollenspiel	Ncsoft	2013
	World of Warplanes	Online-Action	Wargaming.net	Nicht bekannt
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2013
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013
	Zeno Clash 2	Action	Atlus	1. Quartal 2013

VORSCHAU 04/13

INHALT

ACTION

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG



Redakteur Stefan Weiß war in Düsseldorf, um sich von Ubisoft den Karibik-Abstecher der Meuchelmörder-Mär vorstellen zu lassen, und kehrte mit praller Informationsbeute zurück.

STRATEGIE

BATTLE WORLDS: KRONOS



Um sein neues Rundenstrategiespiel vorzustellen, nahm Jan Theysen vom Studio King Art die lange Reise von Bremen nach Fürth in die Redaktion auf sich. Kaum angekommen, löcherte ihn Felix Schütz mit Fragen zu **Battle Worlds**.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 12.03.13)

1. **GRAND THEFT AUTO 5** – Action-Adventure | Rockstar Games – Termin: Nicht bekannt
2. **BATTLEFIELD 4** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 4. Quartal 2013
3. **WATCH DOGS** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 4. Quartal 2013
4. **TOTAL WAR: ROME 2** – Strategie | Sega – Termin: 2. Hälfte 2013
5. **THE ELDER SCROLLS ONLINE** – Online-Rollenspiel | Bethesda – Termin: 2013
6. **ARMA 3** – Taktik-Shooter | Bohemia Interactive – Termin: 3. Quartal 2013
7. **METRO: LAST LIGHT** – Ego-Shooter | Deep Silver – Termin: 17. Mai 2013
8. **COMPANY OF HEROES 2** – Echtzeit-Strategie | Sega – Termin: 25. Juni 2013
9. **STAR WARS 1313** – Action | Activision – Termin: 2013
10. **THE WITCHER 3: WILDE JAGD** – Rollenspiel | CD Projekt – Termin: 2014

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit Sie schnell und auf einen Blick sehen können, wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für Sie zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur sagt Ihnen klipp und klar, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier finden Sie Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den offiziellen Veröffentlichungstermin.

„Potenzial ohne Ende, aber mit ebenso vielen Risiken"



Felix Schütz

Ich habe ja noch leise Zweifel, dass CD Projekt wirklich über 100 Stunden hinweg derart stimmungsvolle Quests, Dialoge und Orte aus dem Hut zaubern kann wie in unserer Demo. Aber aller gesunden Skepsis zum Trotz – die Stunde Gameplay, die ich bislang gesehen habe, war ausgezeichnet. Vor allem die verbesserten Kämpfe und die lebendigen Umgebungen haben mir gefallen und auch das stimmungsvolle Wikinger-Setting kann locker mit der Atmosphäre von **Skyrim** mithalten. Ich persönlich hätte zwar eigentlich keine offene Welt gebraucht, doch solange die Dramatik, die spannenden Entscheidungen und tollen Charaktere der Vorgänger nicht auf dem Open-World-Altar geopfert werden, soll's mir recht sein.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Nicht bekannt
ENTWICKLER: CD Projekt RED
TERMIN: 2014

EINDRUCK SEHR GUT

ÜBERRAGEND
SEHR GUT
GUT
OKAY
SCHWACH
NICHT MÖGLICH

Wertung
Hier sehen Sie auf einen Blick, wie der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.

Assassin's Creed 4: Black Flag

Von: Stefan Weiß

Die Assassinengilde war gestern – Piraten übernehmen jetzt das Ruder!

Das ist Edward Kenway. Dass der neue Held der **Assassin's Creed**-Reihe sein Gesicht nicht zu verhüllen braucht, zeigt sein Porträt aus dem offiziellen Trailervideo.

BILDERINFO

Alle gezeigten Screenshots und Artworks stammen vom Hersteller beziehungsweise zeigen Material aus dem offiziellen Ankündigungstrailer. Laut Aussage der Entwickler entsprechen die Screenshots dem aktuellen Stand der PC-Version von **Black Flag**.

Clever, gerissen, charmant, britisch und bis an die Zähne bewaffnet. Sein Name: Edward Kenway, seine Profession: waschechter Karibik-Pirat mit Assassinenausbildung in der Tasche. Der Großvater von Connor aus **Assassin's Creed 3** ist die neue Hauptfigur der Spieleserie und er scheint seine Sache sehr gut zu machen, was man in den wenigen Spiel- und Trailerszenen bei der ersten Präsentation Ende Februar in Düsseldorf zu sehen bekam. Edward Kenway ist ein Rebell, der sich der Piraterie in der Karibik verschrieben hat. Er besitzt ein eigenes Schiff samt Crew. Er kämpft bevorzugt mit vier Pistolen sowie zwei Piratensäbeln und hat wohl auch ein Händchen für die holde Weiblichkeit. Letzteres macht eine kurze Szene im Trailer deutlich, in der sich Edward gleich mit mehreren hübschen Karibik-Damen im Bett vergnügt. Holla – macht Kenway hier etwa Hexer Geralt aus **The Witcher** Konkurrenz?

Urlaubsidylle: Die Spielwelt

Schauplatz in **Black Flag** ist die Karibik um 1715, das „Goldene Zeital-



Die Grafik in **Black Flag** soll gegenüber seinem Vorgänger mit hübscheren, höher aufgelösten Texturen aufwarten.



In den Küstengewässern der Karibik tauchen Sie in **Black Flag** sogar nach Schätzen.

ENTDECKE DIE KARIBIK ANNO 1715: SO SCHÖN IST DIE NEUE SPIELWELT!

Das Piratensetting in Black Flag versetzt Sie in ein traumhaft schönes Inselparadies und soll viel Abwechslung bieten. Kuba, die Bahamas, die Kaimaninseln, Jamaika, Florida – in Assassin's Creed 4 lernen Sie das „Goldene Zeitalter der Piraterie" kennen. Dementsprechend aufwendig wollen die Entwickler die Insellandschaften inszenieren – mit viel Liebe zum Detail. Die ersten Bilder dazu sehen sehr vielversprechend aus.

Um den Entdeckerdrang in **Assassin's Creed 4** möglichst hoch zu halten, stehen Ihnen 50 einzigartige Locations zur Verfügung, die Sie bereisen können. Wenn Sie eine Insel am Horizont erspähen, nehmen Sie einfach Kurs dorthin!

In der kubanischen Hafenstadt Havanna können Sie auf Sightseeingtour gehen. Wie bei **Assassin's Creed** üblich, bekommen Sie dabei akkurat nachgebildete Gebäude wie hier die Kathedrale San Cristóbal zu Gesicht.

In den verschiedenen Hafentavernen heuern Sie neue Crewmitglieder an, die Sie definitiv brauchen werden, um die schwerer werdenden Seegefechte im Spiel zu bestehen.

In den verschiedenen Häfen der Karibik kann sich Edward ein Bild von den vor Ort liegenden Schiffen machen. Ob sich das strategisch nutzen lässt, um beispielsweise eine Kaperfahrt zu planen? Wir hoffen, ja!

Auf hoher See soll es in **Black Flag** erstmals möglich sein, mit Schiff und Harpune auf Walfang zu gehen. Zu diesem Feature gab es kurz nach der Ankündigung schon Proteste seitens Tierschutzorganisationen.

ter der Piraten". Dabei greift Ubisoft ein Kernfeature des letzten Teils auf – die maritimen Missionen – und bastelt ein eigenständiges Spiel daraus. Vom Gameplay her sind Sie dabei zu rund 40 % als Piratenkapitän auf dem Meer unterwegs, zu rund 60 % bewegt man seinen Helden zu Lande. „Die Entdeckung der Spielwelt ist ein wichtiges Element in **Black Flag**", erläutert Entwickler Jean Guesdon während der Präsentation. Darum erleben Sie **Black Flag** auch komplett als Open-World-Spiel. Sie haben völlig freie Hand, wie Sie die Karibikwelt bereisen möchten. 50 einzigartige Locations sind im Spiel vorgesehen. Piratenhäfen wie Nassau (Bahamas), Havanna (Kuba) und Kingston (Jamaika) sind enthalten, die sich in gewohnter **Assassin's Creed**-Manier durchstreifen lassen, um Aufträge und Sammelaufgaben zu erledigen. Neben diesen drei Stadtschauplätzen gibt es Fischerdörfer, Plantageninseln, versteckte Höhlen, Dschungelabschnitte, Forts, Maya-Ruinen, Kokosnussinseln und sogar Unterwasser-Abschnitte zu entdecken. Neu ist, dass die komplette Spielwelt ohne Ladebild-



Die Dschungelareale im Spiel enthalten vielerlei Gefahren, denen Edward begegnet.



Dass der Hauptheld gut bei den Ladys ankommt, zeigt diese Trailerszene.

INTERVIEW MIT **JEAN GUESDON**

„Black Flag erweitert das Gameplay der Spielserie.“


Jean Guesdon ist Creative Director bei Ubisoft.

PC Games: Das Piratensetting und die neuen Features klingen schön und gut. Aber wie stellt ihr einen „klassischen“ **Assassin's Creed**-Spieler mit **Black Flag** zufrieden; wie viel klassisches Assassinenfeeling wird Edward Kenway aufbieten?

Guesdon: „**Black Flag** besitzt viele klassische Momente. Es ist nicht nur ein Seefahrerspiel mit Schiffsgefechten – klar, das Schiff und die Schlachten sind wichtige Elemente, aber in der Hauptstory ist der Spieler zu gut 60 % an Land unterwegs und dort erlebt man ganz typisches Assassinenfeeling, wenn man seine Missionen erfüllt. Wir versuchen sogar, klassische Elemente wie Klettern in die Schiffsmissionen zu integrieren. Beispielsweise wenn zwei Schiffe nebeneinander navigieren, ist das eine echte 3D-Levelarchitektur, sprich: Man kann seine Assassinenfähigkeiten einsetzen, etwa den Mast hochklettern, um zum gegnerischen Schiff hinüberzuschwingen, oder zum Gegner schwimmen, den Schiffsrumpf hochklettern, ganz wie man will. Wir sehen **Black Flag** als spielerische Erweiterung für die bestehende **Assassin's Creed**-Reihe.“

PC Games: Die Crew der Jackdaw, das Schiff des Helden, spielt eine wichtige Rolle in **Black Flag**, wurde in der Präsentation betont. Wie muss ich mir das als Spieler vorstellen, besitzen die Seeleute bestimmte Skills, etwa Fertigkeiten für Kanonen, oder gibt es Spezialisten für Entermanöver etc.?
Guesdon: „Nein, Skills besitzen die Crew-Mitglieder nicht, sondern du kannst mit der Jackdaw selber bestimmte Aktivitäten durchführen. Trotzdem ist die Crew immens wichtig, um später im Spiel das volle Potenzial der Jackdaw ausnutzen zu können. In **Black Flag** heuert man die Mannschaftsmitglieder an, gibt dafür Geld aus oder spendiert ihnen eine Portion Rum. Im Kampf setzt man Edwards Assassinenfähigkeiten ein, um Crew/Mitglieder zu beschützen. Denn die Figuren sind nicht unsterblich, man muss also mit Verlusten rechnen, wenn man untätig bleibt.“

PC Games: Zum Thema Entern – was passiert eigentlich, wenn beispielsweise die Verluste auf eigener Seite zu hoch sind? Gehe ich dann mit Mann und Maus unter?
Guesdon: „In der Tat sind die Ressourcen beim Entern begrenzt, sprich: Im schlimmsten Fall sinkt die Jackdaw und Edwards Animus-Erinnerung wird desynchronisiert. Das bedeutet, man muss beim letzten Checkpunkt wieder ins Spiel einsteigen. Ein gerade laufender Entervorgang lässt sich aber auch abbrechen und man kann versuchen zu fliehen. Entstandene Schäden am Schiff und Verluste bei der Crew lassen sich im nächsten Hafen beheben.“

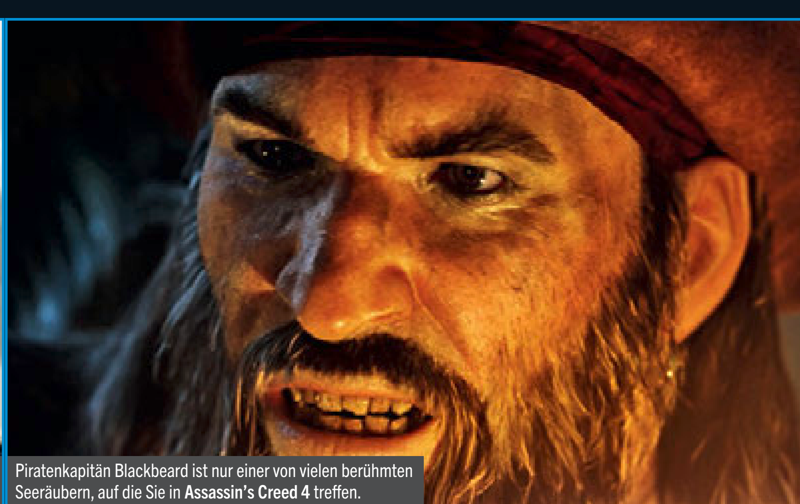
PC Games: Wie ist das Verhalten der Gegner im Spiel gesteuert und wie reagieren sie auf den Spieler?
Guesdon: „In den fest eingebundenen Missionen arbeiten wir mit Skripts, doch wenn man die Welt frei erkundet, reagieren die Parteien per eigene KI auf das Spielerverhalten. Wer beispielsweise intensiv plündert, wird zum Gejagten auf See.“

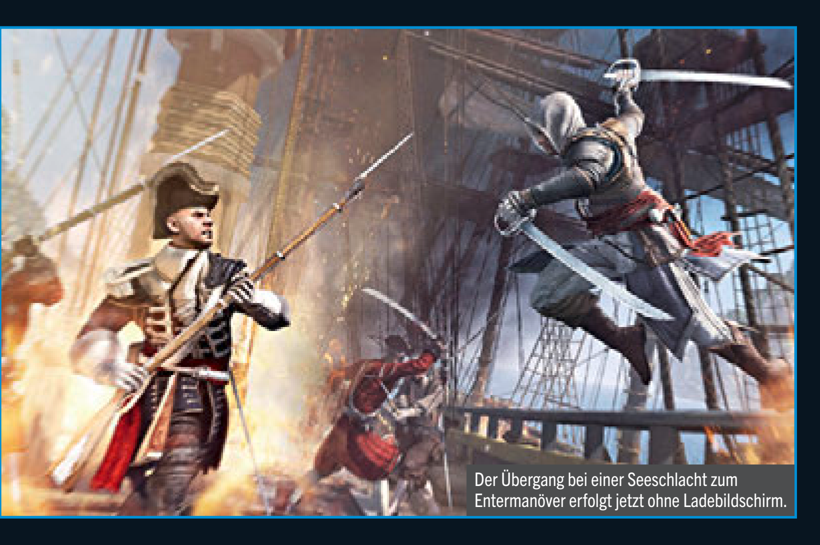
schirme auskommt. Wenn Sie beispielsweise per Fernglas eine Insel am Horizont ausmachen, dorthin segeln, mit einem Beiboot an Land gehen und den Dschungel betreten, geschieht das alles nahtlos. Das verspricht ein deutliches Atmosphäre-Plus gegenüber den bisherigen **Assassin's Creed**-Spielen. Durchkreuzen Sie die Karibik, besuchen Sie den Piratenstützpunkt Tortuga, statten Sie den Kaimaninseln einen Besuch ab, tauchen Sie nach Schätzen in Schiffswracks – die Features von **Black Flag** klingen abwechslungsreich. Die Areale in der Karibikwelt sollen sehr lebendig wirken, so müssen Sie sich beispielsweise unter Wasser auf Haiangriffe einstellen. In den Dschungelabschnitten wird es viele Gefahren für Edward geben: Wilde Raubtiere streifen dort umher und die sind nicht gerade zum Kuscheln aufgelegt. Zwar wurden hierzu noch keine Details genannt, aber wir gehen mal stark davon aus, dass man in den Wildnisgebieten genau wie in **Assassin's Creed 3** zum Beispiel jagen gehen kann.

Geschichte erleben

Assassin's Creed bot bisher immer reichlich Bezug zu historischen Begebenheiten, das soll auch in **Black Flag** nicht anders sein. Einen kleinen Einblick dazu bot Ubisoft bei der Präsentationsveranstaltung. So spielen Sie etwa Missionen, in denen es um die versunkene spanische Armada geht. Auch den berüchtigten Angriff von Pirat Bartholomew Roberts auf 42 portugiesische Handelsschiffe im Jahre 1720 soll man miterleben. Mit Charles Vane, einem damals ebenfalls bekannten Piratenkapitän, verbringt man zudem Zeit auf einer einsamen Insel, auf der Sie ausgesetzt wurden. Richtig spannend zugehen soll es bei der Flucht aus Nassau, dem Piratenstützpunkt auf den Bahamas, welcher mehrmals während der Blütezeit der Piraterie im 18. Jahrhundert von Franzosen und Portugiesen angegriffen und zerstört wurde. Im Verlauf Ihrer Abenteuer treffen Sie auf berühmte Seeräuber, etwa auf Blackbeard, der im Spiel Mentor und Lehrer von Held Edward Kenway ist. Neben dem schon zuvor erwähnten Charles Vane machen Sie Bekanntschaft mit Calico Jack, Benjamin Hornigold und auch die kesse Piratenlady Anne Bonny gibt sich die Ehre. Wer mit diesen Namen nichts anfangen kann, sollte sich einfach mal entsprechende Wikipedia-Einträge im Internet zu Gemüte führen (einfach nach den Namen der Seeräuber googeln). Dann dürfte klar sein, dass man aus dem Piratenstoff dieser Zeit sehr wohl ein spannendes und düsteres Spielabenteuer erschaffen kann.


Die Entermanöver in **Black Flag** sollen besonders actionreich ausfallen.


Piratenkapitän Blackbeard ist nur einer von vielen berühmten Seeräubern, auf die Sie in **Assassin's Creed 4** treffen.


Der Übergang bei einer Seeschlacht zum Entermanöver erfolgt jetzt ohne Ladebildschirm.

Spielfortschritt bestimmen

Neben festen Missionen haben Sie es in **Black Flag** völlig selbst in der Hand, wie Sie das Spiel gestalten. So patrouillieren etwa die verschiedenen Fraktionen wie Briten, Franzosen, Spanier, Portugiesen mit ihren Flotten und Handelsschiffen rein KI-gesteuert durch die Karibik und reagieren auf Ihr Verhalten im Spiel. Sobald Sie ein Schiff oder einen Konvoi entdecken, haben Sie mit dem in **Black Flag** neu enthaltenen Fernglas die Möglichkeit, das Ziel zu identifizieren. Dadurch erhalten Sie Auskunft über die mögliche Ladung und Bewaffnung des Schiffs und können abschätzen, wie leicht oder schwer sich ein Angriff auf das Ziel gestalten wird. Wer ständig schwach oder gar nicht geschützte Schiffe kapert, muss im Verlauf des Spiels damit rechnen, dass die Militärschiffe Jagd auf Edward Kenway machen. Generell soll man beim Spielen verstärkt das Gefühl haben, dass sich die eigenen Entscheidungen auf die Spielerfahrung und die Spielwelt auswirken. Plantageninseln lassen sich plündern und in den Dschungeln verlassene Maya-Tempel samt Reichtümern aufstöbern. Auch der Aufbau eines eigenen Stützpunktes ist vorgesehen. Ob es sich dabei „nur“ um ein Gebäude, um einen Piratenhafen oder um eine ganze Insel handelt, das gaben die Entwickler noch nicht preis.

Von allem mehr

Das Kampfsystem wird überarbeitet, die Action wird aufgebohrt, ebenso der Mehrspielermodus. Sogar über Koop-Modi denke man nach, sagen die Entwickler. Zudem kommt eine neue Streaming-Technologie für PlayStation 4 & Co. zum Einsatz. Man hörte bei der Präsentation deutlich heraus, dass **Black Flag** ein sehr ambitioniertes Projekt ist. Wie die ganzen Elemente im fertigen Spiel nachher wirken, darüber lässt sich bislang nur spekulieren. Schaut man zurück auf den Vorgänger, war dieser der technisch bislang unsauberste Teil der Spielreihe. Das sollte sich in **Black Flag** bitte nicht wiederholen. ❑



SCHIFF AHOI: DIE JACKDAW

Was wäre ein Piratenkapitän ohne sein Schiff? Gar nichts! In Black Flag ist Ihr Pott daher quasi der zweite Hauptcharakter, um den Sie sich kümmern.

Ähnlich wie in **Assassin's Creed 3** befehligen Sie Ihr eigenes Segelschiff. Verschiedene Upgrade-Systeme sollen Ihnen dabei zur Verfügung stehen, um die Jackdaw immer weiter zu verbessern. Etwa mit mehr Kanonen, besseren Segeln oder mit einem verstärkten Rumpf. Zudem stocken Sie Ihre Crew in Hafentavernen auf.



JACKDAW – TECHNISCHE DATEN:
Länge: 60 m
Höhe: 48,5 m
Breite: 11,9 m
Segel: Maximal 26 Stück
Tauchglocke: Bis 30 m Tiefe
Bewaffnung: 6 bis 56 Kanonen, dazu maximal 4 Drehbassen

Die Seegefechte in **Black Flag** sollen noch spannender und intensiver gestaltet sein als im Vorgänger.


Musketen und Pistolen – Schusswaffen spielen bei den Kämpfen in **Black Flag** eine große Rolle.

„Toll klingende Features, die am Schluss auch funktionieren müssen!“

Stefan Weiß



Auch wenn sich **Black Flag** mit dem neuen Setting noch mehr vom klassischen Assassinenhintergrund entfernt, ist das für mich nichts Schlimmes, im Gegenteil. Zudem waren die Seeschlachten in **Assassin's Creed 3** ohnehin ein Highlight – daraus jetzt ein richtiges Open-World-Szenario zu machen, warum denn nicht? Was natürlich gewährleistet sein muss: dass die ganzen Features, die im Spiel enthalten sein sollen, letztlich zu einem runden, möglichst bugfreien Gesamterlebnis verschmelzen. In dieser Disziplin darf man schon noch ein wenig Skepsis walten lassen, denn bei der ersten Präsentation wurde noch nicht ersichtlich, wie sich das Open-World-Gameplay mit all seinen Details anfühlen wird.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Studios
TERMIN: 31. Oktober 2013

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Watch Dogs

Dank des sogenannten „Grid“ kann der Protagonist Aiden jederzeit Infos über Personen und Umgebung einholen.

Von: Sascha Lohmüller

Seit der Ankündigung von Watch Dogs auf der E3 2012 ist einige Zeit vergangen. Was gibt es Neues im virtuellen Chicago?

AUF DVD
• Video zum Spiel

Manchmal lohnt es sich, über den Tellerrand zu blicken und die Entwicklungen rund um den Konsolenmarkt zu verfolgen. Wer sich beispielsweise jüngst die Sony-Pressekonferenz in New York zur Ankündigung der PlayStation 4 gönnte, bekam brandneues Gameplay-Material von **Watch Dogs** zu sehen – und zwar von der PC-Version, wie einer der Entwickler im Nachhall der Pressekonferenz verriet. Das mag zwar im Rahmen einer Präsentation, die dazu dient, das Leistungsvermögen einer neuen Konsole zu zeigen, merkwürdig anmuten, ist uns PC-Spielern in dem Fall aber mal herzlich egal.

Big Brother is watching you!

Rekapitulieren wir kurz: Als **Watch Dogs** auf der letztjährigen E3 angekündigt wurde, ahnte niemand etwas von dem Spiel. Dementsprechend überrascht waren nicht nur die Fans, sondern auch die anwesenden Journalisten. Dass das Spiel im ersten Trailer zudem fantastisch aussah und eine spannende Düster-Vision einer vernetzten Welt in naher Zukunft zeichnete, verstärkte die Vorfreude und das Interesse nur noch mehr. Doch danach wurde es relativ still um das Spiel. Jetzt, pünktlich zur Präsentation neuer Spielszenen bei der PS4-Pressekonferenz, sickerten weitere Infos bezüglich Story, Spielwelt und Gameplay an die Öffentlichkeit. Grund genug für uns, den aktuellen Stand von **Watch Dogs** im Rahmen dieser Vorschau zu betrachten.

Worum geht es also? Nun, wie bereits erwähnt ist das virtuelle Chicago der nahen Zukunft ein Ort, an dem Geheimnisse keine Geheimnisse mehr sind. Überwachungskameras, Mikrofone und die generelle Vernetzung der Welt mittels Smartphone und Tablet sorgen dafür, dass jeder Bürger en détail im weltweiten Internet einsehbar ist. In dieser erschreckend realistischen Beinahe-Dystopie verkörpern Sie den Hacker Aiden Pearce. Dessen genaue Rolle in der Welt von **Watch Dogs** ist noch nicht ge-



Natürlich können Sie sich in einer offenen Welt auch hinter das Steuer von diversen Fahrzeugen klemmen.



Das virtuelle Chicago soll vor allem durch seine Dynamik und Lebendigkeit zum Erkunden einladen.

Die Nahkämpfe sind schnell, brutal und augenscheinlich recht simpel. Für Aiden regiert das Faustrecht.

nauer definiert, nur so viel verrieten die Entwickler: Da Aidens Familie in der Vergangenheit „schlimme Dinge“ widerfahren sind, beginnt er, die Seinigen rund um die Uhr zu beobachten. Je tiefer er in diese Zwischenwelt aus persönlichen Daten, technischer Überwachung und illegalen Hacking-Aktivitäten abtaucht, desto obsessiver und paranoider wird er und desto mehr entfernt er sich auch von seiner eigentlichen Motivation. Schon bald überwacht er nicht mehr nur seine Familie, sondern ganz Chicago und stellt dabei fest, dass er nicht der Einzige ist, der die vernetzte Gesellschaft ausspioniert. Wer überwacht wen? Who is watching the watchmen? Diese Frage und die einhergehende Problematik des gläsernen Menschen sollen sich durch das ganze Spiel ziehen; dies und die Frage, wie weit ein Mensch gehen würde, um seine Überzeugungen durchzusetzen und seine Familie zu beschützen – vor was auch immer …

Dass Protagonist Aiden dabei allein schon durch seine Hacking-Attacken nicht immer moralisch einwandfrei vorgeht, sondern sich eher in einer ethischen Grauzone bewegt, wird dann auch in dem auf der Sony-Pressekonferenz gezeigten Gameplay-Trailer deutlich. Um an Geld zu kommen, hackt Aiden beispielsweise den Online-Banking-Account eines wohlhabend aussehenden Passanten. Nicht sehr freundlich. Ein paar Meter weiter zeigt Aidens Hacking-Smartphone an, dass eine Passantin gerade einen Sorgerechtsstreit gewonnen hat und womöglich bald Opfer eines Verbrechens werden könnte. Hinter der nächsten Ecke lauert dann tatsächlich ihr gewaltbereiter Ex-Lebenspartner. Wir fragen uns an dieser Stelle: Wie weit geht bitte schön die Vernetzung in der virtuellen Welt von **Watch Dogs**, dass selbst eine derart akkurate Information mit ein paar Handgriffen im Internet abrufbar ist? Steckt vielleicht doch mehr hinter der Vernetzungsgrundidee, als die Entwickler bislang preisgeben wollen? Wie dem auch sei, Aiden überlässt die gute Frau natürlich nicht ihrem potenziellen Mörder, sondern zückt seine Pistole, verfolgt den Kriminellen durch ein paar Gassen und verpasst ihm mit zwei schnellen Schlagstock-Hieben einen gezielten Knock-out. Autsch! Wer jetzt an dieser Stelle ein gewisses Robin-Hood-Motiv – schließlich beklaut Aiden die Reichen, übt Selbstjustiz an Verbrechern und hilft den Notleidenden – in der Story ausmacht, hat nicht ganz unrecht. Denn nach seiner Faustrecht-Aktion muss Aiden vor den anrückenden Ordnungshütern flüchten. Der Unterschied zum


Jeder virtuelle Bewohner Chicagos hat ein eigenes Profil und damit einen eventuellen Nutzen für Aiden.



Wenn der Zug nicht außerplanmäßig anhalten will, zwingt Aiden ihn eben dazu. Die Macht dazu hat er.

INTERVIEW MIT JONATHAN MORIN

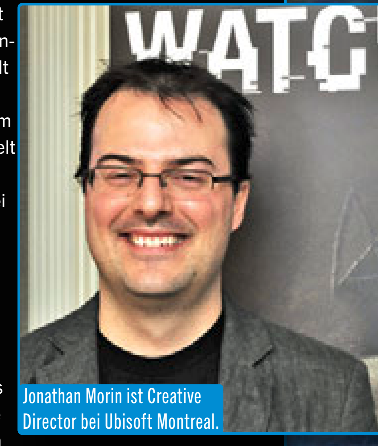
„Wir wollen niemandem vorschreiben, wie er die Welt zu erleben hat.“

PC Games: Ist der Hauptcharakter Aiden die einzige Person in der virtuellen Spielwelt, die die Technik dermaßen stark beeinflussen kann? Wie erlangt er diese Fähigkeiten, was macht ihn so speziell?

Morin: „Aiden ist definitiv nicht die einzige Person, die diese Fähigkeiten nutzen kann. In **Watch Dogs** könnte jeder jeden überwachen. Aiden ist diesbezüglich auch sehr obsessiv und paranoid – wer überwacht wen, dieses Motiv zieht sich durch das ganze Spiel. Was die Fähigkeiten anbelangt, will ich nicht zu viel verraten. Aber es ist so, dass es in **Watch Dogs** nicht nur die virtuelle Stadt Chicago gibt, sondern auch etwas, das wir „The Grid“ nennen, diese vielen Hacking-Einblendungen und technischen Infos. Und dieses Grid spielt eine sehr wichtige Rolle. Je weiter der Spieler in der Story voranschreitet, desto mehr Tools und somit auch Grid-Optionen schaltet er frei. Und von diesen freischaltbaren Möglichkeiten gibt es jede Menge, dem Spieler steht es frei, wie er Aiden entwickelt. Wir versprechen jedoch eines: Egal was ihr aktiv freischaltet, egal wofür ihr euch entscheidet, ihr könnt es in jeder Spielsituation gebrauchen. Aus den bisherigen Gameplay-Demonstrationen kennt man ja bereits den ausgelösten Massenunfall (von der E3) oder den gehackten Zug (von Sonys Pressekonferenz). All das ist dynamisch und basiert auf den Entscheidungen des Spielers.“

PC Games: Wie genau ist die Welt von **Watch Dogs** strukturiert? Ist es eine klassische, offene Welt mit Haupt- und Nebenmissionen, in der dem Spieler von Anfang an alle Optionen offenstehen, oder gibt es auch hier eine Art Progression, mit der man Bereiche nach und nach freischaltet?

Morin: „Momentan – wir sind ja noch mitten in der Entwicklung – ist es so, dass die Spielwelt direkt von Anfang an komplett freigeschaltet ist. Wir werfen euch in die Spielwelt und von da an habt ihr alle Optionen. Die Progression ist allerdings dadurch gegeben, dass Aidens Vernetzung mit der Stadt nach und nach zunimmt und er somit immer mächtiger wird. Dementsprechend verändern sich auch das Aussehen der Stadt für euch und eure Sicht der Dinge. Statt euch also auf eine unnatürliche Art und Weise aus bestimmten Bereichen der Welt auszusperren, erweitern wir eher eure Möglichkeiten, mit der Spielwelt zu interagieren. Beim Missionsdesign ist uns wichtig, dass das Erzähltempo der Hauptstory motivierend ausfällt. Nicht jeder Spieler will kreuz und quer die Welt erkunden, manche wollen einfach der Geschichte folgen. Deshalb wollen wir vermeiden, dass Spieler einfach von A nach B geschickt werden, wo dann die Mission startet. Das macht keinen Spaß. In **Watch Dogs** ist es so, dass wirklich jede Mission die Story vorantreibt und vor allem im Kontext mit der Spielwelt steht. Man tut also niemals Dinge, die im Rahmen der Spielwelt nichts bedeuten. Das ist unser Ziel bei den Missionen. Ein anderer Punkt: Ein großes Problem von Open-World-Spielen heutzutage ist, dass auf dem Mikrolevel nichts passiert, dass man einfach Punkte abläuft und auf dem Weg dahin keine Aufregung entsteht. In **Watch Dogs** kann der Spieler 30 Minuten an Ort und Stelle stehen bleiben und trotzdem das Spiel spielen – sich umsehen, Dinge hacken, Spaß haben. Das ist der Level an Immersion, der uns vorschwebt. Und dadurch wirkt das Spiel viel dynamischer und für jeden Spieler anders. Bei **Watch Dogs** findet viel im Kopf des Spielers statt. Wir wollen niemandem vorschreiben, wie er die Welt zu erleben hat.“



Jonathan Morin ist Creative Director bei Ubisoft Montreal.

strumpfhosentragenden Sagenhelden aus Nottingham: Aiden nimmt bei seinen Aktionen nicht unbedingt Rücksicht auf Zivilisten. Er verursacht Autounfälle, indem er ausfahrbare Straßenpfeiler oder Ampeln hackt, zerschießt auf offener Straße und in dichtem Verkehr Reifen nahender Streifenwagen und zwingt voll besetzte Züge zu Notbremsungen. Dass dabei Passanten zu Schaden kommen könnten, scheint er seiner eigentlichen Motivation unterzuordnen. Das wirkt teils etwas hartherzig, wird aber hoffentlich im finalen Spiel durch die Hintergrundstory besser erklärt.

Von Konstantinopel nach Chicago

Keiner Erklärung bedarf hingegen das eigentliche Gameplay. Die Mischung aus Third-Person-Shooter-Einlagen, spektakulär inszenierten, aber recht simplen Nahkämpfen und viel Parkour-Gerenne und -Geklettere könnte fast eins zu eins aus der ebenfalls von Ubisoft entwickelten **Assassin's Creed**-Reihe stammen. Eigenständigkeit erlangt das Gezeigte vor allem durch die vielfältigen Hacking-Möglichkeiten, etwa wenn Aiden einen Zug anhält, um ihn als Fluchtgefährt zu nutzen, Kameras deaktiviert, die ihn orten, oder elektronisch gesteuerte Hindernisse aktiviert, um Verfolger in Autos aufzuhalten. Doch die Technik von Chicago lässt sich nicht nur defensiv einsetzen, sondern auch als Waffe missbrauchen. Im Falle der Sony-Pressekonferenz-Demo etwa überlädt Aiden eine Lampe, an der der von ihm verfolgte Kriminelle vorbeiläuft, bis sie explodiert. Den vom Krach und den umherfliegenden Glassplittern kurzzeitig außer Tritt gebrachten Fiesling lässt es sich so viel leichter einholen! Ob und in welchem Maße weitere High-tech-Waffen von Aiden nutzbar sein werden, darüber hüllt man sich bisher in Schweigen. So recht wollen Geschützttürme oder dergleichen nicht ins doch recht gegenwärtige Setting des Spieles passen, aber wir lassen uns gern überraschen, was die Entwickler noch so alles aus dem Hut zaubern. Gespannt sein darf man auf jeden Fall, denn sowohl das Gameplay als auch die Story und vor allem die Technik lassen auf einen echten Hit hoffen, der verspricht, mehr als ein weiterer 08/15-Hauruck-Action-Trip zu werden. Gerade das doch kontroverse Setting hat im Zuge der immer geringeren Datensicherheit im Internet das Zeug dazu, einen kritischen Kommentar zum aktuellen Zeitgeschehen abzugeben. Ein bisschen Spaß wird's dabei wohl auch noch machen …



Die Pfeiler im Boden werden elektronisch gesteuert. Blöd für die Polizei.

„Ich bin darauf gespannt, wie gut das Setting umgesetzt wird.“


Sascha Lohmüller

Als damals alle Kollegen ob der E3-Präsentation feuchte Augen bekamen, war ich noch dezent skeptisch. Klar, **Watch Dogs** sah bereits vor rund zehn Monaten fantastisch aus, doch die Informationslage letzten Juni war äußerst dürftig. Was, wenn das Spiel gar nicht so aussieht? Was, wenn's nur ein Prototyp war, der am Ende vielleicht gar nicht so umgesetzt wird? Nun, die Skepsis war unangebracht. Jetzt, da das Spiel langsam Formen annimmt, mit Gameplay, Story und Features gefüllt wird und tatsächlich genauso fantastisch wie bei der E3-Präsentation ausschaut, setzt bei mir allmählich die Vorfreude ein – auch wenn es noch fast ein Jahr dauert, bis ich mich selbst durch Chicago hacken darf.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 4. Quartal 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**



RAGE OF
STORMS
NEU!
KOSTENLOS!
SPIELE
„RAGE OF STORMS“
JETZT KOSTENLOS AUF
www.rageofstorms.de

Wildstar

Von: Stefan Weiß

Villa Kunterbunt im All? Ein schräges, humoriges MMORPG kommt da auf uns zu!


Wildstar bietet temporeiche Actionkämpfe, ein unverbrauchtes Setting und bildgewaltige Comic-Grafik.

BEZAHLMODELL

Bislang steht noch nicht endgültig fest, was der Spieler für Wildstar investieren muss.

Ein klassisches Abomodell wäre untypisch für Ncsoft, daher tippen wir darauf, dass **Wildstar** ein Free2Play-Spiel wird oder ein Buy2Play, sprich einmal zahlen und gut ist's (**Guild Wars 2**).

Sie – hat lange Ohren, einen Puschelschwanz und violettes Haar. Er – besteht aus Stein, qualmt eine Zigarre und ist bis an die Zähne bewaffnet. Sie ist eine grazile Aurin, er ein grobschlächtiger Granok. Am Himmel, hoch oben über den beiden Figuren, schweben Häuser, und ganze Festungen ziehen dort ihre Bahnen. „Von was für einem wilden Planeten schreibt der da bloß?", mögen Sie vielleicht fragen. Das lässt sich leicht beantworten: Wir befinden uns auf Nexus, der riesigen, bunten und durchgeknallten Science-Fiction-Fantasy-Welt von **Wildstar**. „Das größte Online-Rollenspiel auf diesem Planeten", verkündete Jeremy Gaffney, ausführender Produzent bei **Wildstar**-Entwickler Carbine Studios unter dem Dach von Ncsoft (**Guild Wars 2**) in einem Interview. Vollmundige Worte, die der gute Mann da von sich gibt. Was man **Wildstar** aber schon jetzt bescheinigen kann: Es dürfte zu den ungewöhnlichsten MMORPGs auf diesem Planeten zählen.

Buntes Treiben

In **Wildstar** ringen die zwei Fraktionen Dominion und Verbannte um die Vorherrschaft auf dem fiktiven Planeten Nexus – irgendwo in der Galaxis. Pro Seite stehen vier Völker und sechs Klassen zur Verfügung. Das klingt zunächst nach Genre-Standard und alles andere als ungewöhnlich. Doch schon der Anblick des Grafik-Designs weckt unsere Neugier. **Wildstar** ist bunt, schräg, völlig verspielt und nimmt sich selber nicht gerade ernst. Der überzogene Comicstil ist dabei sicher kein Zufall, schließlich haben einige der Entwickler schon an **World of Warcraft** mitgewerkelt und machen bei der Optik von mancherlei Rüstung oder Architektur auch keinen Hehl daraus.

Und doch wirkt **Wildstar** ganz anders, viel verrückter. Das gilt für die Levelgestaltung der Spielwelt und insbesondere für die völlig abgefahrenen Gegner, auf die Sie darin treffen. Monster, die aussehen wie eine Kreuzung aus Krokodil und Schwein, bizarre Roboterwesen, riesige Echsenwesen mit Hightechwaffen auf dem Rücken, man merkt an jeder Ecke des Spiels, dass die Entwickler ihrer Kreativität völlig freien Lauf gelassen haben. **Wildstar** wirkt daher auf jeden Fall erfrischend anders, ob es damit allerdings auch den Geschmack vieler Online-Rollenspieler trifft?

Pfadfinderleben

Äußerst spannend klingt die Charakterentwicklung, die man in **Wildstar** mit seinem Avatar erlebt. Da wäre zunächst der klassische Levelfortschritt, bei dem man sogenannte Ability-Punkte erhält. Diese kann man beim passenden Trainer dann investieren, um neue Fertigkeiten zu erlernen. Die Fertigkeiten sind Attributen zugeordnet: Stärke,

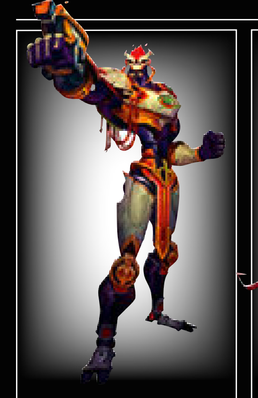

Der Grafikstil in **Wildstar** erinnert stark an **World of Warcraft**, allerdings mit deutlich ausgefallenerem Design.


Bizarre Waffen und Rüstungen kennzeichnen die verschiedenen Klassen in **Wildstar**.

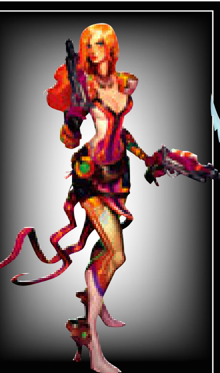
VORSTELLUNGSRUNDE: DIE SPIELBAREN VÖLKER IN WILDSTAR

Bislang sind sechs der insgesamt acht geplanten Rassen und Klassen im Spiel bekannt, aufgeteilt in zwei verfeindete Fraktionen.

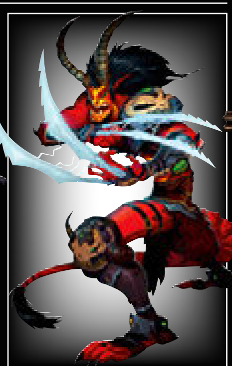
DAS DOMINION



MECHARI
- Heimatplanet: Nexus
- Mechanische Wesen
- Vernunftbegabt
- Effiziente Tötungsmaschinen
- Humorlos
- Wächter der Galaxie
- Spielbare Klassen: Krieger, Meuchler

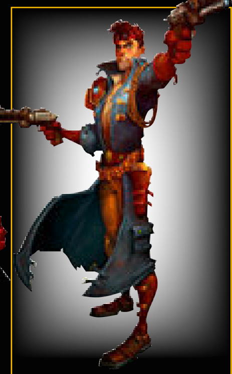


CASSIANER
- Heimatplanet: Cassus
- Ehrgeizig
- Intelligent
- Technologisch fortgeschritten
- Gründer des Dominions
- Spielbare Klassen: Meuchler, Arkanschütze, Esper, Krieger

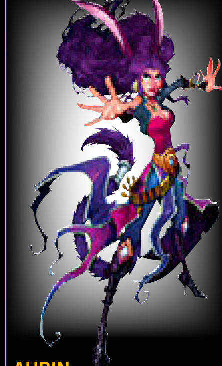


DRAKEN
- Heimatplanet: Mikros
- Wilde Jäger
- Mit riesigen Hörnern am Kopf ausgestattet
- Starke Kriegerrasse
- Blutrünstig
- Spielbare Klassen: Krieger, Meuchler, Arkanschütze

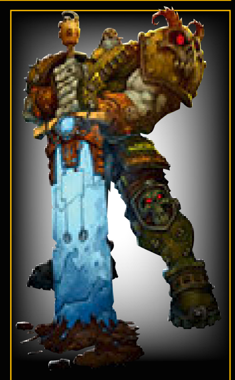
DIE VERBANNTEN



MENSCHEN
- Heimatplanet: Cassus
- Rebellen
- Mutig
- Draufgängerisch
- Entdecker der Spielwelt Nexus
- Spielbare Klassen: Meuchler, Arkanschütze, Esper, Krieger



AURIN
- Heimatplanet: Arborias
- Waldbewohner
- Kleiner Wuchs
- Rauflustige Natur
- Besitzen lange, haarige Ohren
- Spielbare Klassen: Meuchler, Arkanschütze, Esper



GRANOK
- Heimatplanet: Gnox
- Galaktische Söldner
- Hartgesotten
- Kampferprobt
- Steinerne Haut
- Heimatvertrieben
- Nutzen primitive Waffen
- Spielbare Klasse: Krieger

Geschicklichkeit, Magie, Technologie, Weisheit und Ausdauer.

Die Punkte kann man nach eigener Wahl in die jeweiligen Attribut-Bäume investieren, also beispielsweise konsequent Stärke-Fertigkeiten ausbauen, oder aber man versucht, Fertigkeiten mehrerer Attribute zu kombinieren. Letzteres sorgt für Individualität. Um diese zu steigern, gibt es sogenannte Meilensteine, besonders starke Boni, die man nur erhält, wenn man die Ability-Punkte entsprechend der Anforderung des jeweiligen Meilensteins verteilt hat. Ein Beispiel dafür ist der Entzug von Lebenskraft beim Gegner, den ein Krieger erhält, wenn er genügend Punkte in Stärke und Technologie gesteckt hat.

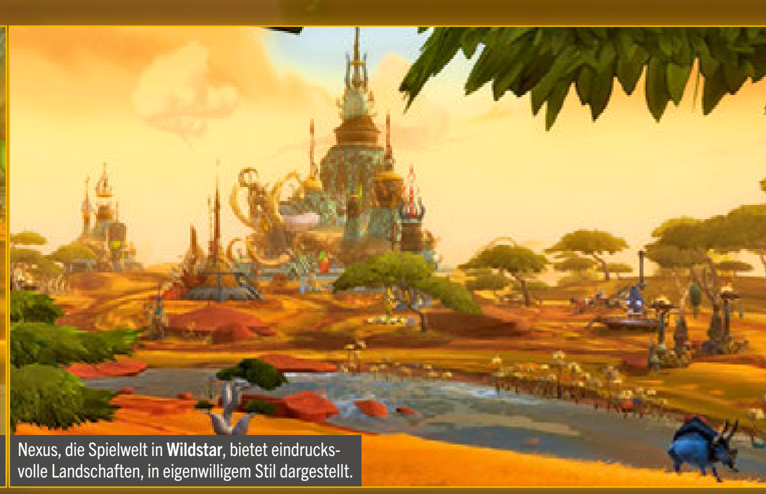
Für noch mehr Abwechslung sorgen die vier sogenannten Pfade, von denen man sich einen für seinen Charakter heraussuchen muss. Rückgängig machen lässt sich diese Entscheidung nicht. Die Pfade des Soldaten, Entdeckers, Wissenschaftlers und Siedlers stehen dabei zur Verfügung. Mit der Wahl des Pfades bestimmen Sie gemäß Ihres gewünschten Spielstils einen Großteil der Missionen und des Spielerlebnisses. Wer sich etwa für den Weg des Soldaten entscheidet, bekommt reichlich Kampfmissionen, in denen man beispielsweise NPCs rettet, gezielte Anschläge durchführt, Gebiete erobert oder verteidigt und dabei sogar öffentliche Events für andere Spieler startet. Für den Entdecker hingegen steht die Erkundung der Spielwelt im Mittelpunkt. So stöbert er zum Beispiel durch Geheimgänge und schafft somit Schnellreisepunkte. Manche Dungeons lassen sich erst dann von einer Gruppe betreten, wenn sich ein Entdecker im Team befindet, der den Zugang freischaltet. Als Siedler errichtet man Gebäude auf dem Planeten, um so soziale Missionen für die Spieler verfügbar zu machen. Gut denkbar, dass es sich dabei um Rohstoffabbau oder Ähnliches handelt, Details dazu wollen die Entwickler erst noch bekannt geben. Gleiches gilt für den Pfad des Wissenschaftlers, von dem wir bisher nur wissen, dass man auf diesem Wege am tiefsten in die Spielwelt Nexus abtauchen kann, indem man etwa verschollene Artefakte und Aufzeichnungen sucht oder besiegte Feinde scannt. Jedem Pfad sind entsprechende Werkzeuge für den Charakter zugeteilt, um die speziellen Spielinhalte aufzustöbern.

„Spiel, wie du willst!"

So lautet die Aussage der Entwickler. **Wildstar** soll ein großer „Sandpark" werden, also eine Mischung aus einer völlig frei erkundbaren Welt (Sandbox) ohne feste Quest-Hubs, die einen linear durch die Welt führen, und fest eingeplanten Events sowie storygetriebenen Questreihen (Themepark). Öffentliche Quests oder Events starten in



Das Roboter-Volk der Mechari gehört zur „bösen" Fraktion des Dominions im Spiel. Ihre Aufgabe: Verräter und Spione auf Nexus auszuschalten.



Nexus, die Spielwelt in **Wildstar**, bietet eindrucksvolle Landschaften, in eigenwilligem Stil dargestellt.

FÜR INDIVIDUALISTEN: DAS SKILLSYSTEM IN WILDSTAR

Am Beispiel der Meuchlerklasse erklären wir Ihnen, wie das Skillsystem in Wildstar funktioniert. In der sogenannten Skill-Bank dürfen Sie maximal sechs Fertigkeiten platzieren. Im Zuge der Charakterentwicklung schalten Sie eine Vielzahl möglicher Skills frei, die sich gegenseitig ergänzen. Dadurch sind gezielte Kombos möglich. Das Setting einer Skill-Bank lässt sich abspeichern, sodass Sie je nach Kampfsituation schnell per Tastendruck auf die effektivste Kombination von Fertigkeiten zurückgreifen können.

MEUCHLER: SCHLEICH-SKILLUNG

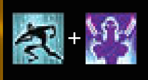


Eine der wichtigsten Fertigkeiten für den heimlichen Meuchler ist der Stealth-Modus.

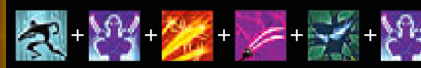
FERTIGKEITEN



KOMBOBEISPIELE:

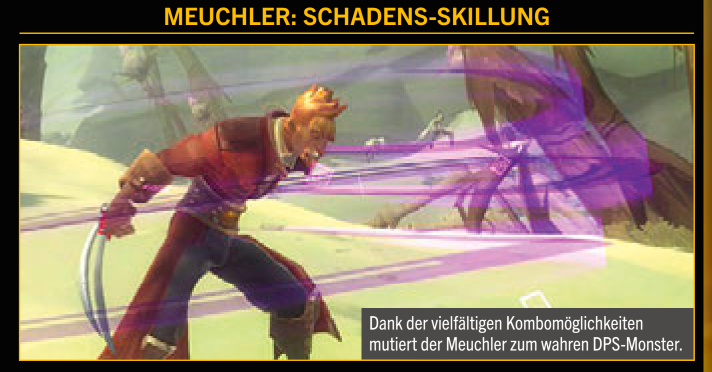


Die erste Kombo für den schleichenden Meuchler besteht darin, per Stealth an den Gegner zu schleichen und ihm dann mit Concealed Slash, der stärksten Attacke im Schleichmodus, zuzusetzen.



Eine komplexere Kombo setzt sich beispielsweise so zusammen: Sie beginnen wie im oberen Beispiel mit Stealth und Concealed Slash. Danach lassen Sie Staggering Strike und zweimal Tactical Strike los. Partial Camouflage ermöglicht es, die Kombo mit Concealed Slash abzuschließen.

MEUCHLER: SCHADENS-SKILLUNG

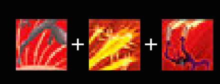


Dank der vielfältigen Kombomöglichkeiten mutiert der Meuchler zum wahren DPS-Monster.

FERTIGKEITEN



KOMBOBEISPIELE:



Schon mit drei Skills lässt sich immens Schaden verursachen: Starten Sie mit Pounce. Mit Staggering Strike lähmen Sie den Gegner kurzzeitig und hauen mit Raging Slash zu.



Für maximalen Schadensausstoß sorgt etwa diese Abfolge: Quick Strike, gefolgt von Onslaught. Letzteres sorgt für einen Schadensbonus beim darauffolgenden Einsatz von Staggering Strike, der das Ziel mehrfach trifft. Anschließend folgen Raging Slash und zweimal Tactical Strike, was den verursachten Schaden nochmal erhöht.

der Welt, wenn man diese bereist, das geschieht ähnlich wie in **Guild Wars 2** – sprich eine entsprechende Benachrichtigung erscheint auf der Benutzeroberfläche; wer gerade Lust hat, teilzunehmen, stürzt sich mit anderen Mitspielern in die jeweilige Aufgabe. Wer sich hingegen kreativ betätigen möchte, darf sich im Housing austoben, das – typisch für **Wildstar** – ebenfalls sehr ausgefallene Inhalte bietet. Zunächst kaufen Sie ein Stück Land, roden dort Bäume oder sonstige störende Elemente, bauen Ihr Gebäude, richten es frei ein. Drumherum können Sie Gärten anlegen, eine Windmühle oder eine gigantische Laserkanone platzieren – und der Clou, Ihr Domizil samt Grundstück in eine fliegende Insel verwandeln – abgefahren!

Gebt uns mehr

Die Entwickler verfolgen das Ziel, das Spielerlebnis von den ersten Levelstufen bis hin zum Endgame dauerhaft spannend und abwechslungsreich zu gestalten. Versprochen haben das schon viele MMORPGS. In **Wildstar** soll es dynamische Raids mit sich wöchentlich ändernden Zufallsbegegnungen geben, Solo-Spieler erhalten regelmäßigen Story-Questnachschub, Überraschungen beim Spielen des jeweiligen Pfades und im PvP-Bereich sollen für hohe Motivation sorgen. Klingt alles spannend. Wie gut die Features letztlich funktionieren und welche Versprechungen die Entwickler einhalten, lässt sich erst nach dem Start der Closed-Beta-Phase einschätzen, der in diesem Frühjahr sein soll. ❑

Dicke Bossgegner wie dieses gepanzerte Viech im Hintergrund bekämpfen Sie oft im Rahmen öffentlicher Events.

„Eigenwillig, ambitioniert und ziemlich durchgeknallt, ich bin dabei!“ *Stefan Weiß*

Beim Betrachten des Bildmaterials für den Artikel habe ich mich des Öfteren gefragt, was man den Entwicklern wohl ins Essen getan haben mag, damit sie solche bizarren Wesen und Landschaften erschaffen. Auf jeden Fall klingen die von Carbine Studios genannten Spielinhalte interessant. Vor allem auf das Pfad-System bin ich gespannt. Denn ich gehöre zu den Spielern, die gerne den letzten Winkel eines Gebietes erforschen. Da kommt mir der Pfad des Entdeckers gerade recht, der mir für meinen Spielstil passende Missionen beschert und mich entsprechend belohnt. Das erklärte Ziel der Entwickler, auch für Solo-Spieler im Endgame-Bereich passenden Content zu liefern, kommt mir sehr entgegen.

GENRE: Online-Rollenspiel
PUBLISHER: Ncsoft
ENTWICKLER: Carbine Studios
TERMIN: 2013

EINDRUCK **GUT**



Die Fahrzeugauswahl des Spiels sollte Motorsport-Freunde auf jeden Fall ansprechen –hier sehen Sie einen V8-Camaro im Duell mit einem E30 M3.

Puristisches Spaßgerät: Mit Gefährten wie dem BAC Mono und dem Ariel Atom erwarten euch derbe Fahrmaschinen mit nahezu irrwitzigen Fahrleistungen.

Grid 2

Von: Thomas Eder

Back on Track: Wir haben den neuen Edel-Racer von Codemasters ausprobiert.

Wie schon bei der legendären **DTM Race Driver-Reihe** und dem Vorgänger sind die Rennen in **Grid 2** wieder in einer Story verpackt: Diesmal dreht sich alles um die anfangs noch unbekannte WSR-Liga (World Series Racing). Genretypisch für den Karrieremodus eines Rennspiels starten Sie in kleinen Kisten, um irgendwann mit einer eigenen Boxencrew bei den großen Veranstaltungen in richtigen Rennwagen anzutreten. Mit Ihren Erfolgen wächst auch die Bekanntheit der neuen Liga, was Ihnen wiederum in Form von Sponsorenverträgen, neuen Events und Fahrzeugen zugutekommt. So viel zum nicht unbedingt kreativen, dafür sehr umfangreich wirkenden Karriere-Modus, der für Rennspiel-Experten wohl nur nettes Beiwerk und somit von geringerer Bedeutung sein dürfte.

Drei Kontinente, vier Klassen

Die Rennen der WSR finden auf drei Kontinenten statt und sollen Ihnen dabei typische Rennerlebnisse liefern: In den USA ballern Sie beispielsweise auf Checkpoint-Rennen kalifornische Küstenstraßen entlang, in den Straßenschluchten Chigagos liefern Sie sich erbitterte Positionskämpfe in Straßenwettbewerben. In Europa wiederum stehen Rennen auf dem Red Bull Ring in Salzburg oder im malerischen Barcelona an. Sehr sportlich geht's dann wieder in Asien zur Sache, wo Sie auf dem Rennkurs von Abu Dhabi unter der Wüstensonne den Asphalt mit schwarzem Gummi verzieren.

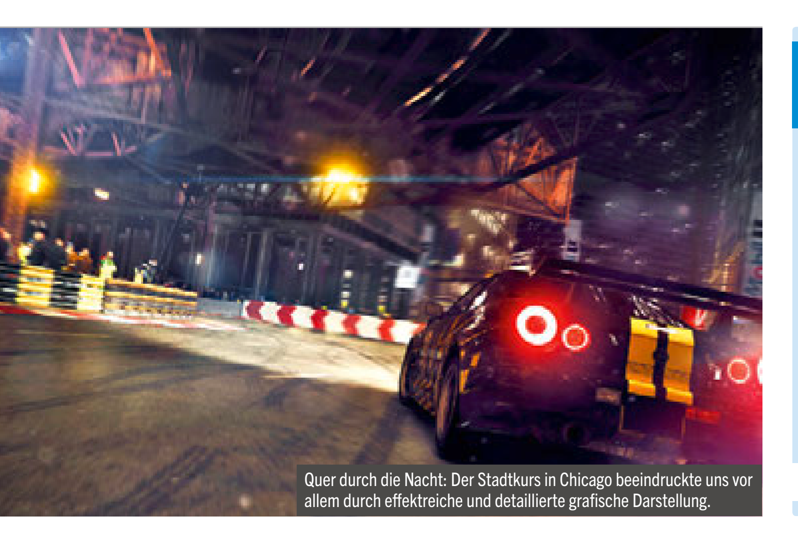
Vier Fahrzeugklassen mit glaubhaft simulierten Vehikeln stehen zur Auswahl: Von schwachbrüstigen Rennsemmeln wie dem Golf R oder BMW E30 M3 über Mustang Boss und Nissan Skyline bis hin zu Ariel Atom, McLaren MP4, Königsegg Agera R oder dem brandneuen Pagani Huayra. Die Autos lassen sich gutmütig steuern und fühlen sich glaubhaft an: Normale Muscle-Cars sind eher schwammig zu fahren, während ein alter M3 oder japanische Tuning-Flitzer weit angenehmer zu kontrollieren (und ebenso zu driften!) sind.

Realität à la carte

Seit jeher sind Codemasters-Rennspiele für eine überdurchschnittliche Fahrphysik mit der richtigen Mischung aus Realismus und Spielspaß bekannt. Daran wird sich auch im zweiten **Grid** nichts ändern: Anhand einer Reihe von Einstellungen wie Fahrhilfen und Schadensmodell kann der Spieler die Fahrphysik an seine Vorlieben und an sein fahrerisches Können anpassen.

Grafisch mach **Grid 2** eine super Figur, vor allem die detailreichen Wagen und das Schadensmodell sehen richtig sexy aus. Nur eines schmeckt uns trotz all der Grafikpracht bislang nicht: das Fehlen der Cockpit-Perspektive.

Bislang sieht alles danach aus, als ob **Grid 2** dem Vorgänger in jeder Hinsicht gerecht werden kann. Der voraussichtlich sehr große Karriere-Modus sowie die vielen versprochenen – aber leider noch nicht im Detail angekündigten – Mehrspielerfeatures im Codemasters Race Net werden hierzu wohl auch noch ihren Teil beitragen. ❑



Quer durch die Nacht: Der Stadtkurs in Chicago beeindruckte uns vor allem durch effektreiche und detaillierte grafische Darstellung.

„Sehr vielversprechend – auch ohne Cockpit-Perspektive! “



Thomas Eder

Schon immer haben mir die Codemasters-Rennspiele gefallen und nach meinen Eindrücken von **Grid 2** wird sich daran auch in Zukunft nichts ändern. Die bislang gezeigten Autos sind gut ausgewählt, ebenso versprechen die Strecken spielerische und grafische Abwechslung. Um die Fahrphysik mache ich mir keine Sorgen: Die vielen einstellbaren Parameter sowohl beim Gameplay als auch – wie angekündigt – im Tuningsystem des Spiels sollten auch ambitionierte Spieler ansprechen. Weniger erfreulich und nicht zeitgemäß sind jedoch die fehlenden Cockpits – zumindest vereinfachte Rennarmaturen hätten drin sein sollen. Laut Aussagen der Entwickler bin ich mit dieser Meinung aber in der Minderheit …

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Codemasters
PUBLISHER: Namco Bandai
TERMIN: 31. Mai 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Die römische Infanterie nutzt taktische Formationen, während Barbaren mit Kampfhunden dagegenhalten.

Total War: Rome 2

Von: Robert Horn

Langsam, aber sicher nimmt das umfangreiche Strategiespiel Gestalt an.

Wenn britische Entwickler nach Deutschland kommen, um ihr historisches Strategiespiel **Rome 2** zu präsentieren, was liegt da näher, als eine geschichtsträchtige Schlacht zu zeigen, die fest in deutschen Geschichtsbüchern verankert ist? In der Schlacht im Teutoburger Wald (9 n. Chr.) verloren etwa 20.000 römische Soldaten in einem drei Tage andauernden Gemetzel ihr Leben, als sich die Germanenstämme unter Arminius vereinten, um die Invasoren zurückzuschlagen. Wie passend für ein Strategiespiel vom Kaliber eines **Rome 2**!

Eine Schlacht, das war's

Wir wissen: Die Entwickler von Creative Assembly präsentieren bei einem neuen **Total War**-Titel immer erst ein paar sehenswerte Schlachten, garniert mit Infohäppchen. Nach und nach sickern dann weitere, wohlüberlegte Informationen durch, doch die großen Brocken, etwa Bilder der Strategiekarte oder Details zum Mehrspielermodus, die gibt es erst später. Bei **Rome 2** ist das nicht anders und so wundern wir uns nicht, dass es beim zweiten Pressetermin zum ambitionierten Projekt der Engländer wieder nur um eine historische Schlacht geht, also einem verhältnismäßig unwichtigen Abschnitt des Spiels. Denn mit der Kampagne haben diese frei wählbaren Gefechte nichts zu tun.

Trotzdem ist die Schlacht im Teutoburger Wald, die wir auf dem Event erleben, nicht nur optisch interessant. Denn anders als gewohnt geht es hier nicht darum, den Gegner zu vernichten und den



In **Rome 2** wird es endlich wieder vernünftige Belagerungsschlachten geben. Die im Vorgänger waren ja nicht so super.



Wer einen Hinterhalt legt, darf spezielles Kriegsgerät auf den Gegner loslassen. Feuerbälle zum Beispiel.

Kampf zu gewinnen: Auf römischer Seite müssen Sie schlicht entkommen und dabei die Adler der Legion in Sicherheit bringen. Diese militärische Standarte genoss im alten Rom höchstes Ansehen, ein Verlust im Kampf galt als große Schande.
Die römischen Legionen kämpfen also ein brutales Rückzugsgefecht über mehrere Stationen, während immer wieder neue gegnerische Truppen über sie herfallen. Dabei greifen die Germanen auch mit speziellen Hinterhalt-Gerätschaften an, etwa gewaltigen brennenden Kugeln, die sie in die Reihen der Römer krachen lassen. Solche Waffen dürfen Sie mit Ihrer Armee auch in der Kampagne bauen, wenn Sie Ihre Streitkraft in den Hinterhalt-Modus versetzen. Bewegung ist dann zwar nicht mehr möglich, doch wenn eine Feindarmee in Ihre Falle tappt, dürfen Sie Ihre Truppen vorteilhaft in einer Zangenbewegung aufstellen. Wer es eiliger hat, nutzt die neue Marschgeschwindigkeit-Einstellung. Dadurch reisen Ihre Truppen schneller, sind allerdings anfälliger für Überfälle.

Interessant: Während der Präsentation benutzte Entwickler Al Bickham immer wieder die strategische Übersichtskarte, auf der alle Armeeteile in farbigen Blöcken dargestellt wurden. Entgegen früherer Aussagen, diese Karte solle nur dem Überblick dienen, konnte Bickham nun aber auch in diesem Modus Marschbefehle erteilen. Außerdem springt der Entwickler immer wieder in die Einheiten-Kamera und zaubert so ganz neue Perspektiven auf den Bildschirm. Auch wenn die Sichtweise strategisch natürlich Mumpitz ist, wirken die Schlachten so doch erstaunlich authentisch und beeindruckend. Ein echter Taktiker wird sich vor dieser Kamerasicht jedoch hüten. Dafür wurde eine andere, spannende Neuerung vorgestellt, die sowohl Fluch als auch Segen für das komplexe Strategiespiel werden könnte: Alle Truppen in **Rome 2** benutzen jetzt „true line of sight“, was bedeutet, dass sie nur sehen können, was sich wirklich in ihrem Sichtfeld befindet. Früher hatte die KI hier gerne geschummelt, einen guten Hinterhalt zu legen war oft schwierig. Das sollte nun theoretisch einfacher gehen, sodass schon Truppen hinter einem Hügel effektiv vor den Augen der Feinde verborgen sein dürften. WENN es gut geht. Denn nicht umsonst ist die KI und ihr Verhalten auf dem Schlachtfeld schon seit Jahren größter Diskussionspunkt unter Fans …

Die persönliche Armee

Gesichtslose Armeen, die im Dutzend über die Strategiekarte marschieren, wollen die Entwickler abschaffen und stattdessen Streitkräfte schaffen, die im Gedächtnis bleiben. Dafür benötigt jede neue Armee einen General und wird gleich noch mit Standarte und Namen versorgt. Das neue Traditionssystem sorgt dann dafür, dass der Heerhaufen ein Gesicht bekommt: Je nach Einsatz erhält die gesamte Armee bestimmte Eigenschaften, die unabhängig vom General dem gesamten Trupp zugute kommen. „Robs rüpelhafte Rabauken“ etwa könnten dann vor allem für ihre suizidalen Kavallerieangriffe gefürchtet sein oder besonders furchtlose Nahkämpfer in die Schlacht führen. Klingt gut! Nur möchten wir nächstes Mal bitte selbst spielen und nicht wieder mit diesen Infohäppchen angefüttert werden! ❑



„Kein Strategiespiel lässt mich mehr vor lauter Vorfreude hüpfen“

Robert Horn

Tröpfcheninfusion mit Information: Jedes Mal wenn sich ein neues **Total War**-Spiel ankündigt, werden Infos über Monate im Kleinstformat an Presse und Fans weitergegeben. Das nervt. Wo bleibt die Strategiekarte, was gibt es Neues zum Mehrspielermodus, was macht die Kampagne? Historische Schlachten sind optisch ein Hochgenuss, geben aber keinen Einblick in die Fähigkeiten der künstlichen Intelligenz, der Einheitensteuerung und des persönlichen Spielgefühls. Ich. Möchte. Spielen! Ist das so schwer? Ich will nicht gucken und eifrig nicken, ich will Armeen aufeinanderprallen lassen, Europa meine Herrschaft aufzwingen und diese doofen Karthager plattmachen! Ich will **Rome 2**. Also macht mal hin.

GENRE: Strategie
ENTWICKLER: The Creative Assembly
PUBLISHER: Koch Media
TERMIN: Oktober 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

DIE SPIELBAREN VÖLKER

Ganze 50 Fraktionen soll es in Rome 2 geben, acht davon spielbar. Sieben davon hat Creative Assembly bereits vorgestellt:

Arverner
Der mächtigste Stamm der Kelten lebt im Herzen Galliens und ist für seine starke und gewaltige Infanterie bekannt. Arverner sind Meister des Handwerks und der Goldverarbeitung und genießen großen Respekt unter anderen barbarischen Stämmen.



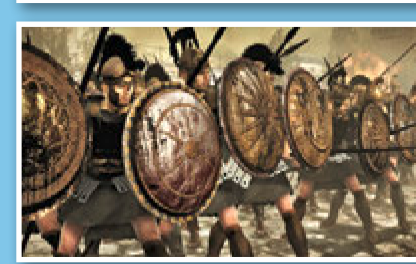
Icener
Die barbarischen Stämme aus dem Süden Britanniens erkennt man an ihren für die Schlacht bemalten Körpern. Sie setzen auf Infanterie und gelenkige Streitwagen. Icener sind fähig in der Eisenbearbeitung und äußerst kriegslüstern.



Karthago
Dem Erzfeind Roms gelang es oft, den Nachbarn in mehreren Kriegen zu ärgern. Karthago ist eine wohlhabende Handelsnation und verfügt über die wohl schlagkräftigste Flotte. Drei politische Kräfte stehen zur Auswahl.



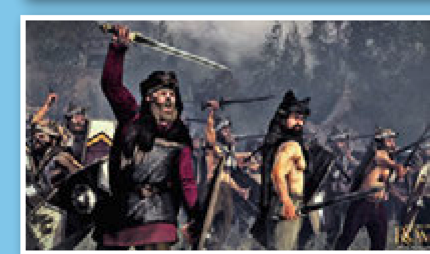
Makedonien
Die Streitkräfte Makedoniens setzen wie die Römer auch auf strenge Schlachtdisziplin und eine Mischung aus Fußtruppen und Reiterei. Makedonien hat eine glückliche Bevölkerung und genießt hohe Einkommen.



Rom
Die Römer waren lange Zeit die größte Macht in Europa. Die Fraktion versteht sich auf exzellente Metallverarbeitung, militärische Disziplin und eine strenge taktische Doktrin, die sich in speziellen Schlachtfeldformationen ausdrückt. Das römische Heer galt als das beste der Welt.



Sueben
Diese germanischen Barbaren sind mit ihren leicht gepanzerten Einheiten Meister des Hinterhalts, ihre Berserker selbst bei den fähigsten Generälen gefürchtet. Der Vorteil der Sueben ist die große Anzahl an Kämpfern.



Parthien
Die Macht aus dem Nahen Osten setzt vor allem auf übermächtige Kavallerie und persische Plänklereinheiten. Parthien ist eine reiche Fraktion, die sich auf Handel versteht und mit gepanzerten Reiterheeren in die Schlacht zieht.



In **Defiance** gibt's knackige Kämpfe am Stück. Für Einzelgänger ist der Mehrspieler-Titel schwere Kost.

Defiance

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Von: Marc Brehme

Aus zwei mach eins: Wenn Spiel- und Fernsehwelt zusammenwachsen sollen.

Mit dem Release des Spiels **Defiance** am 2. April soll die Spiele- und Fernsehwelt revolutioniert werden. So lautet zumindest der Plan von Spieleentwickler Trion Worlds (**RIFT**, **End of Nations**) und dem Fernsehsender Syfy, die mit **Defiance** eine Symbiose zwischen beiden Medien erschaffen wollen. Kurz vor Release analysieren wir die wichtigsten Features.

1 Das Besondere an Defiance?
Der MMOG-Shooter im Stil von **Borderlands** wird eng mit der gleichnamigen TV-Serie verknüpft. Im Gegensatz zu bisherigen Spiel-Serien-Kombinationen basiert aber keines von beidem auf dem anderen, sondern die Geschehnisse im Spiel und in der Serie beeinflussen sich gegenseitig. Haupt-Gameplay-Elemente von **Defiance** sind actionreiche kooperative Kämpfe gegen gigantische Bossgegner, PvP-Schlachten sowie eine epische Story, die sich ständig weiterentwickelt.

2 Die Story des Spiels
Defiance spielt in einer postapokalyptischen nahen Zukunft. Ein über Jahre andauernder, interstellarer Krieg zwischen verschiedenen Alienrassen und der Menschheit hat das Erscheinungsbild der Erde, wie wir sie kennen, für immer verändert. Die Überlebenden beider Seiten beginnen sich langsam von den verheerenden Folgen zu erholen. In der verwüsteten, lebensfeindlichen Landschaft müssen Aliens und Menschen nun gleichermaßen lernen, miteinander zu leben. Auf den Trümmern der zerstörten US-Stadt Saint Louis wurde die neue Stadt mit dem


Gemessen an den Bossgegnern bei den Arkfall-Events ist dieser hier noch klein ausgefallen.


Durch den jahrzehntelangen Krieg gegen die Aliens wurde die Erde nahezu vollständig verwüstet.

DEFIANCE – DIE SERIE





In der TV-Serie hat Bürgermeisterin Amanda (Julie Benz, links) alle Hände voll zu tun, die Ordnung in Defiance aufrechtzuerhalten. Ein weiterer Hauptcharakter ist der mysteriöse Nolan (Grant Bowler, bekannt aus **True Blood**, ganz rechts) der in seine alte Heimat zurückkehrt.





namensgebenden Titel Defiance (auf deutsch: Trotz, Herausforderung) errichtet. Doch der Wiederaufbau läuft alles andere als reibungslos und konfliktfrei und der junge Frieden steht auf wackeligen Beinen …

3 Wie eng verzahnt sind Spiel und Serie? Kann ich Letztere auch in Deutschland sehen?

Die Serie startet im April im amerikanischen Fernsehen. Spiel und Serie sind im selben Universum angesiedelt, sodass sich die jeweiligen Geschichten auch untereinander beeinflussen und sich schließlich zusammen zu einer übergreifenden Story entwickeln sollen. Der deutsche Ableger des amerikanischen Pay-TV-Senders Syfy ist in Deutschland über mehrere Anbieter wie Kabel Deutschland oder Sky zu empfangen. Die Pilotdoppelfolge läuft in Deutschland am 16. April (ein Tag nach der US-Premiere) um 20.15 Uhr, die weiteren Folgen werden dienstags 21.00 Uhr gesendet.

4 Was kriege ich für mein Geld?

Der MMOG-Shooter hat einen großen Umfang. Allein die voll vertonte Hauptstory soll Sie gut 20 bis 30 Stunden beschäftigen. Sie haben die Wahl, ob Sie allein losziehen oder die Quests in der Gruppe angehen wollen. An jeder Ecke locken zusätzlich Nebenaufträge und dynamisch auftretende, zeitlich begrenzte und für alle Spieler offene Welt-Events (siehe Punkt 9). Wollen Sie sich mit anderen Spielern messen, treten Sie im PvP an. Für kooperativen Spaß stehen gesonderte Koop-Missionen bereit. Genial: Sie können, ohne den Server wechseln zu müssen, mit Ihrem Charakter an allen Spielarten teilnehmen. Finden Sie etwa im PvE-Modus eine coole Waffe, steht Ihnen diese dann auch in anderen Modi zur Verfügung.

5 Welche Ähnlichkeiten hat das Spiel mit Borderlands?

Defiance spielt sich grundsätzlich wie ein typisches Online-Rollenspiel, nur eben mit Third-Person-Anstrich. Zunächst erstellen Sie sich mithilfe des umfangreichen Editors einen Charakter. Mit diesem ziehen Sie dann durch die Spielwelt, erledigen Quests und hauen unzählige Gegner aus den virtuellen Socken. An **Borderlands** erinnert vor allem, dass es immer und überall Loot zu erbeuten und außerdem auch unzählige Waffen gibt.

6 Waffenmodifikationen

Die Wummen unterteilen sich wie in **Borderlands** auch in Qualitätsstufen. Sie sind zum großen Teil zufallsgeneriert und oft auch richtig abgefahren. So stolpern Sie neben den in Shootern üblichen Pistolen, Gewehren, Shotguns und Raketenwerfern etwa über die Infector-Gun. Mit diesem fiesen Gerät ballern Sie Ihren Gegnern mit Mutagenen geladene Pfeile in den Körper, die nicht nur Schaden über eine bestimmte Zeit bewirken, sondern sie auch entstellen. Dem Getroffenen wachsen Konkons am Körper, aus denen riesige käferartige Wesen schlüpfen, die Feinde attackieren – **Aliens** lässt grüßen. In **Defiance** können Sie Waffen ganz nach Ihren Wünschen individualisieren. Basteln Sie sich doch einfach einen speziellen Granatwerfer, der Granaten verschießt, die Feinde am Boden festkleben. Der coole Waffenmodifikator macht's möglich.

7 In welcher Form erscheint das Spiel und was kostet es?

Neben einer digitalen und einer Verkaufsfassung für den stationären Handel (49,99 EUR) wird **Definance** dort auch in einer Sammler- (69,99 EUR) sowie einer Ultimate Edition (99,99 EUR) veröffentlicht. Zudem gibt es eine Vorbesteller-Edition (49,99 EUR), die Zugang zur Beta, eine exklusive Waffe, ein Grenzländer-Outfit, den Ingame-Titel „Eiserner Dämon" sowie einen Erfahrungs-Boost für drei Tage enthält. Eine Monatsgebühr gibt es nicht. Obwohl laut Publisher ein Ingame-Shop „noch nicht geplant" sei, gehen wir davon aus, dass es ihn (später) geben wird. Verräterisch: In der Ultimate Edition sind 1.200 Einheiten der Ingame-Währung Bits enthalten …

8 Online Pass

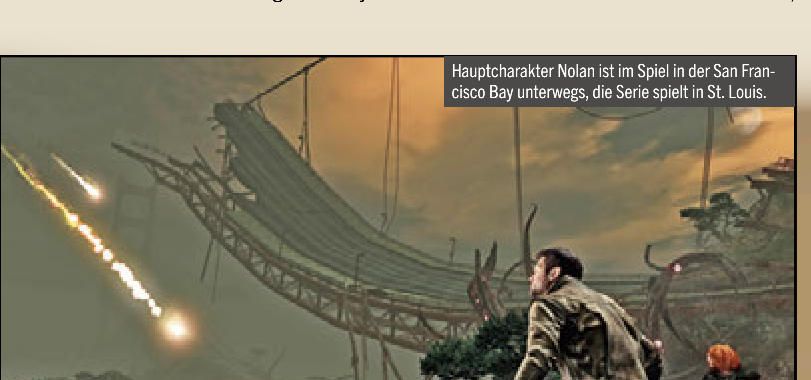
Entscheiden Sie sich für einen Season-Pass, dann erhalten Sie die ersten fünf DLC-Pakete gratis. Er kostet etwa 40 Euro und ist bei Steam erhältlich. Die DLCs erscheinen nach dem Release von **Defiance** und werden neben neuen spielbaren Alienrassen auch zusätzliche Missionen, Waffen und Fahrzeuge sowie Boni, etwa eine Truhe und ein Basecap, enthalten.

9 Die Arkfalls

Wenn Wrackteile der seit Jahrzehnten im All schwebenden Raumschiffe auf die Erde krachen, wird das im **Defiance**-Universum als Arkfall (Fall der Archen) bezeichnet. Bei diesen dynamischen Weltevents kommt es zu intensiven Kämpfen gegen gigantische Bossgegner, die nur durch viele Spieler gemeinsam zu erledigen sind.

10 Was ist denn Ark Hunter Chronicles?

Der Entwickler verkürzt die Wartezeit bis zum Release mit der Videoreihe „Ark Hunter Chronicles". Die Serie erzählt unter www.youtube.com/DefianceUniverse die Geschichte der Archenjäger in mehreren Episoden. ❏



Hauptcharakter Nolan ist im Spiel in der San Francisco Bay unterwegs, die Serie spielt in St. Louis.

„Klingt in der Theorie fantastisch, aber funktioniert es auch wirklich?" *Marc Brehme*



Ja, das Paket aus Features und Möglichkeiten klingt zunächst sehr ambitioniert und revolutionär. Allerdings wird sich die Wechselwirkung zwischen Serie und Shooter während der ersten Filmepisoden wohl auf Änderungen im Spiel beschränken (müssen) – die erste Staffel ist nämlich bereits abgedreht. Und ob es eine zweite geben wird, entscheidet man beim Sender sicherlich erst, nachdem ein Erfolg der Reihe absehbar ist – oder eben vielleicht auch nicht … Wie spaßig und gut ausbalanciert die Kämpfe im fertigen Spiel sein werden, lässt sich jetzt noch nicht abschätzen. Die Antwort darauf können wir hoffentlich Anfang April geben, wenn wir uns für den Test in Spielwelt und Serie gestürzt haben.

GENRE: Online-Shooter
ENTWICKLER: Trion Worlds
PUBLISHER: Namco Bandai
TERMIN: 2. April 2013

EINDRUCK **GUT**

Battle Worlds: Kronos bietet klassische Hexfeld-Rundenstrategie, verfeinert das Ganze aber mit schöner 3D-Grafik, zwei langen Kampagnen und mehreren Multiplayer-Modi.

Battle Worlds: Kronos

Von: Felix Schütz

Rundenstrategie à la Battle Isle: Per Kickstarter erfüllt sich King Art einen lange gehegten Traum.

VIDEO-INTERVIEW

Auf pcgames.de finden Sie unser Video-Interview mit King-Art-Studioleiter Jan Theysen, in dem er über die Entstehungsgeschichte und die Kickstarter-Kampagne des Spiels plaudert. Einfach QR-Code mit Smartphone oder Tablet fotografieren – und Sie gelangen direkt zum Video-Interview. Einige Geräte benötigen einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App-Store).



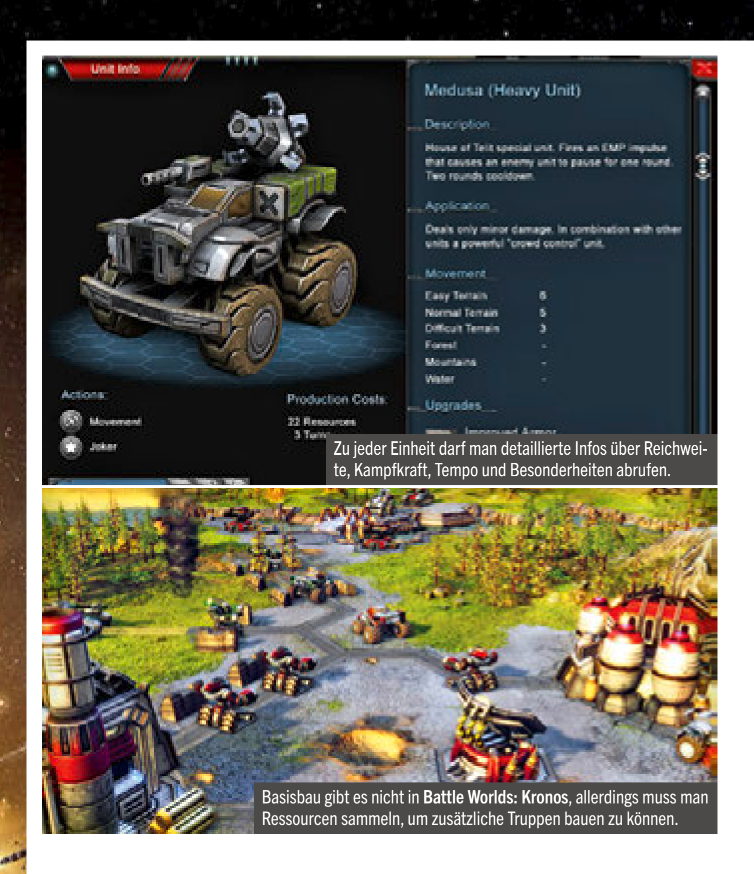
Kein Interesse. Will doch keiner. Verkauft sich nicht. Sprüche dieser Art musste sich King Art früher häufiger anhören. Schon vor einigen Jahren hatte das Bremer Entwicklerstudio nämlich die Idee, ein klassisches Rundenstrategiespiel mit dem Titel **Battle Worlds: Kronos** zu entwickeln. Es gab bereits einen lauffähigen Prototypen, man stellte ihn mehreren Publishern vor – doch die lehnten allesamt ab und bescheinigten dem Spiel keinerlei Chancen auf dem Markt. King Art wandte sich daraufhin einem anderen (eher unpopulären) Genre zu – und entwickelte mit großem Erfolg das Adventure **The Book of Unwritten Tales**. Weitere vier Jahre später wagen die Bremer einen neuen Anlauf, diesmal ohne Publisher: Grafisch auf einen nagelneuen Stand gebracht und über Kickstarter finanziert, soll **Battle Worlds: Kronos** endlich Wirklichkeit werden.

Hexfeld-Taktik in Reinkultur

Das Gameplay erinnert bewusst an Klassiker wie **Battle Isle** oder die beliebten SSI-Spiele aus den 90er-Jahren: Die rundenbasierten Kämpfe werden auf einer hübschen 3D-Karte ausgetragen, die genretypisch in sechskantige Felder unterteilt ist. Der Spieler stellt seine Armee aus 40 Boden-, Luft- und Wassereinheiten zusammen, die unterschiedliche Eigenschaften besitzen und über Upgrades individualisiert werden können. Basisbau gibt es ebenso wenig wie Echtzeitkämpfe, allerdings wird man Ressourcen sammeln können, um damit frische Einheiten nachzuordern. Auch das Terrain spielt eine wichtige Rolle, da es sich beispiels-



Die Grafik ist technisch nur solide, sieht aber trotzdem hübsch aus und bietet einen guten Überblick über das Schlachtfeld.



Zu jeder Einheit darf man detaillierte Infos über Reichweite, Kampfkraft, Tempo und Besonderheiten abrufen.

Basisbau gibt es nicht in **Battle Worlds: Kronos**, allerdings muss man Ressourcen sammeln, um zusätzliche Truppen bauen zu können.

RÜCKBLICK: DAS WAR DER PROTOTYP

Schon lange bevor King Art mit **The Book of Unwritten Tales** (2009) seinen ersten Hit landete, hatte das Bremer Team bereits eine Demo-Version von **Battle Worlds: Kronos** entwickelt, um damit einen Publisher für das Spiel zu finden. Die Suche blieb erfolglos, obwohl das Spiel einen guten Eindruck machte. Die Ur-Version setzte noch auf schlichte 2D-Optik (siehe Bild unten), war aber bereits voll spielbar, enthielt mehrere Missionen sowie eine ziemlich gerissene KI. Zwar bietet die von Grund auf neu entwickelte Fassung, die derzeit auf Kickstarter beworben wird, zeitgemäße Technik und schöne 3D-Grafik, doch inhaltlich ähneln sich beide Versionen deutlich – King Art war mit dem Gameplay nämlich schon damals recht zufrieden, die hohe Qualität bestätigten auch viele Tester aus der Community.



weise auf die Abwehrkraft und die Sichtweite von Einheiten auswirkt. Auf Maps mit winterlichem Setting ermöglicht die Umgebung weitere Taktiken – falls etwa ein Feindpanzer versucht, einen gefrorenen Fluss zu überqueren, kann man einfach die Eisschicht unter dem Gegner wegsprengen. Auch die Computergegner wenden solche Tricks an, King Art verspricht eine fortschrittliche KI: Studioleiter Jan Theysen erklärt uns, dass man die Computergegner sogar etwas drosseln musste, weil sie oft zu clever agiert haben und das Spiel dadurch zu anspruchsvoll wurde.

Obwohl die Spielmechanik vor allem Profis viel Tiefgang bieten soll, legt King Art auch großen Wert auf Zugänglichkeit – Einsteiger will man beispielsweise mit einem leicht verständlichen Interface locken.

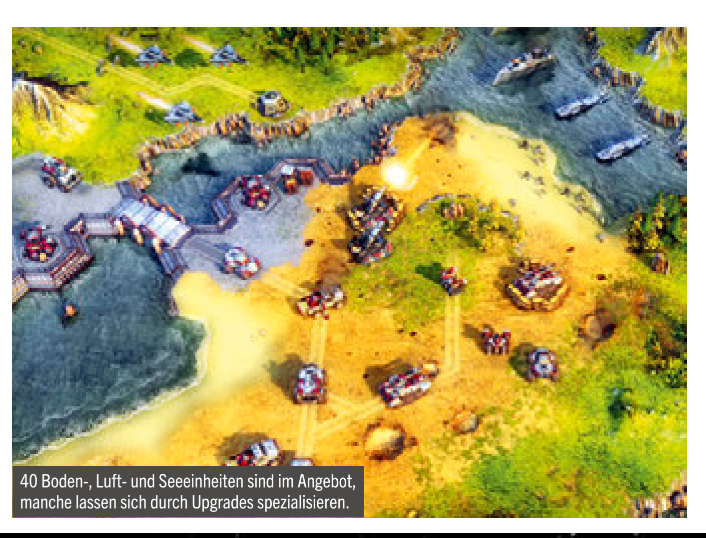
Story-Kampagnen und Multiplayer

Battle Worlds: Kronos umfasst mehrere Einzel- und Mehrspielermodi. Solo-Spieler erleben zwei storygetriebene Kampagnen, die zusammen etwa 30 Spielstunden bieten sollen. Die ernste Sci-Fi-Handlung erinnert ein wenig an **Dune 2**: Drei Häuser – die Yerla, Telit und die Lumati – streiten sich um die Herrschaft über den Planeten Kronos. In der ersten Kampagne kämpft man noch für eine der technisch hochgerüsteten Fraktionen, im zweiten Kapitel schlägt man sich dann auf die Seite einer vierten Partei, der Rebellen von Kronos, die vorrangig auf Guerilla-Taktik setzen.

Neben den Kampagnen und separaten Challenge Maps sind mehrere Multiplayer-Modi geplant. Besonders interessant ist der asynchrone Spielmodus, bei dem man seine Züge zunächst in Ruhe ausführt und diese dann an den Server übermittelt. Der Gegenspieler kann diese Daten dann jederzeit abrufen und seine Züge vornehmen – man muss zum Spielen also nicht gleichzeitig online sein und kann eine Partie so über einen beliebigen Zeitraum ausfechten, auf Wunsch sogar vom Webbrowser aus. Ein Editor und ein Ladder-System sind ebenfalls eingeplant. King Art betont, dass das Spiel ohne DRM oder Mikrotransaktionen erscheinen wird, auch ein Free2Play-Modell schließt man kategorisch aus – **Battle Worlds: Kronos** wird zum (moderaten) Festpreis digital und im Einzelhandel erscheinen.

Bescheidenes Crowd-Funding-Ziel

Um **Battle Worlds: Kronos** fertigzustellen, will King Art 120.000 US-Dollar (etwa 92.000 Euro) auf Kickstarter sammeln, was einem Drittel des Gesamtbudgets entspricht. Falls Sie mehr vom Spiel sehen, einen Taler beisteuern oder das Spiel einfach vorbestellen wollen, schauen Sie doch mal auf www.kickstarter.com vorbei. ❑



40 Boden-, Luft- und Seeeinheiten sind im Angebot, manche lassen sich durch Upgrades spezialisieren.

„Vielversprechend! Genau das Richtige für Fans von Battle Isle & Co.“

Felix Schütz



Die erste Präsentation des Spiels hat mir gut gefallen: Das Interface wirkt angenehm schlank und durchdacht, die Spielmechanik steckt voller taktischer Möglichkeiten und der hübschen Grafik gelingt der Spagat zwischen Stil und Übersicht – wer kernige Rundenstrategie mag, sollte **Battle Worlds: Kronos** im Auge behalten. Auch wenn der Multiplayerpart reizvoll klingt, bin ich vor allem auf die storylastigen Kampagnen gespannt, denn immerhin hat King Art schon mit **The Book of Unwritten Tales** gezeigt, dass sie ordentliche Geschichten erzählen können. Hoffentlich gelingt die Finanzierung über Kickstarter! Schon allein um den Publishern zu beweisen, dass es auch für solche Spiele noch eine begeisterungsfähige Zielgruppe gibt.

GENRE: Runden-Strategie
ENTWICKLER: King Art
PUBLISHER: King Art
TERMIN: Sommer 2013

EINDRUCK **GUT**

▼ Große Schwerter und schwere Äxte – das ist das Handwerkszeug für den Zweihandwaffenkämpfer in **Neverwinter**.

▲ Eine schreckliche Krankheit geht in **Neverwinter** um und macht aus den friedlichen Bewohnern furchterregende Monster. Gebieten Sie dem teuflischen Treiben Einhalt!

Dungeons & Dragons Neverwinter

Das größte Free-2Play-Abenteuer 2013 öffnet bald seine Pforten für die breite Öffentlichkeit!

Während sich momentan noch Tausende Spieler in der äußerst erfolgreichen Closed-Beta-Phase von **Neverwinter** von der Qualität des Spiels überzeugen, nähert sich das MMORPG stetig der Open-Beta-Phase. Das Online-Rollenspiel, entwickelt von Cryptic Studios und von Hersteller Perfect World vertrieben, setzt auf ein Free2Play-Konzept und dürfte sich zu einem ganz besonderen Rollenspielhighlight für das laufende Jahr und darüber hinaus entwickeln. Kein Wunder, enthält **Neverwinter** doch einen wahren Abenteuersack voll Gründe, die für den Erfolg des Spiels sprechen.

Epische Rollenspielvorlage

Neverwinter greift mit **Dungeons & Dragons** auf das wohl beliebteste und erfolgreichste Rollenspielwerk im Spielemarkt zurück. Das einst als Pen&Paper-Abenteuer entwickelte Regelwerk ist PC-Spielern dank Klassikern wie **Baldur's Gate**, **Icewind Dale** und **Neverwinter Nights** in guter Erinnerung. Für **Neverwinter** haben die Entwickler die Regelversion 4.0 der Pen&Paper-Vorlage für das MMORPG entsprechend modifiziert, ohne dabei auf grundlegende Elemente wie die bekannten Rassen, Klassen, Fertigkeiten und Attribute zu verzichten.

Actionreiches Kampfsystem

Ob allein oder in der Gruppe, in **Neverwinter** bestreiten Sie dynamische und actionreiche Kämpfe. Dank der direkten Steuerung, mit der Sie Ihre Ziele richtig anvisieren, fühlen sich die Gefechte gegen allerlei Monster stets spannend an. Je weiter Ihr Charakter im Level aufsteigt, desto bessere und effektivere Fertigkeiten, Zauber und



Die Boss-Gegner stellt Ihnen **Neverwinter** stets mit einer coolen Kamerafahrt vor. Danach geht's in den Kampf!



Reittiere gehören in ein gutes MMORPG. **Neverwinter** hält hierfür prachtvolle Exemplare für Sie zum Kauf bereit.

TEAM-AUFSTELLUNG: DIESE FÜNF KLASSEN GEHEN AN DEN START

Bislang sind fünf Charakterklassen in Neverwinter spielbar. Später sollen noch weitere folgen. Wir stellen Ihnen vor, in welche Rollen Sie schlüpfen dürfen.

Glaubenskleriker
Der Kleriker ist eine vielseitig spielbare Klasse: ob Heilung oder Schaden – sie beherrscht beides.

Taktischer Magier
Als Magier greifen Sie auf die verschiedensten Elementarformen wie Feuer oder Eis zurück, um Ihre Gegner zu bearbeiten.

Zweihandwaffenkämpfer
Diese Nahkampfklasse teilt mit dicken Zweihandwaffen mächtig Schaden aus und steht im Gefecht an vorderster Front.

Trickserschurke
Dank ihrer Schleich- und Tarnfähigkeit ist diese Schurkenklasse dafür prädestiniert, schnell und unbarmherzig zuzuschlagen.

Beschützender Kämpfer
Die schwere Rüstung und der Schild sorgen dafür, dass die Kämpferklasse viel Schaden einstecken kann. Der klassische Tank!

Spezialattacken stehen ihm zur Verfügung.

Abwechslungsreiche Spielwelt
Im Zentrum der Handlung steht die Stadt Neverwinter (Niewinter), die von einem finsteren Untotenheer belagert wird. Dabei durchstreifen Sie verschiedene Stadtviertel, alle mit eigenem Flair versehen. So glänzt der Markt- und Tempelbereich durch prächtige Bauten, Statuen und fröhliche Stimmung, während in den Außenbezirken marodierende Orks, Banditen und anderes Gesocks für Verwüstung gesorgt haben und die Szenerie dementsprechend düster wirkt. Zudem geht es in **Neverwinter** auch oft unter die Erde: In Kellergewölben, Verliesen und Abwasseranlagen jagen Sie Beute und Monster. Auf Ihren Abenteuern lernen Sie aber auch verschiedene Landstriche außerhalb Niewinters kennen. So stellte Hersteller Perfect World zuletzt Anfang März das winterliche Gebiet Icespire Peak vor, in dem Sie sich dem garstigen Frostriesenkönig und Endboss Hrimnir stellen.

Schreiben Sie selbst Geschichte
Wer sein Lieblings-MMORPG intensiv spielt, hat irgendwann alle Quests erfüllt und dürstet nach neuen Abenteuern. Dann heißt es oft warten, bis seitens der Entwickler neue Inhalte ins Spiel einfließen. In **Neverwinter** hingegen dürfen Sie hingegen Ihren eigenen Content ins Spiel einbinden! Mit einem mächtigen Editor-Tool, das bei Release verfügbar sein wird, können die Spieler eigene Quests, ja ganze Kampagnen entwerfen. Sie gestalten das Questgebiet, bestimmen die Gegner, sogar eigene Dialoge erlaubt das System.

Jetzt anmelden und spielen!
Registrieren Sie sich auf der offiziellen Webseite www.neverwinter.de, um keine Neuigkeiten zum (hoffentlich) baldigen Open-Beta-Start von **Neverwinter** zu verpassen. Zudem sollten Sie einen Blick auf die Gründerpakete werfen, die nur noch für kurze Zeit erhältlich sein werden und exklusive Inhalte bieten. Eine ausführliche Beschreibung der Gründerpakete finden Sie auf www.neverwinter.de/founderspack. Verpassen Sie nicht das größte Free2Play-Fantasy-Spektakel des Jahres! ❑


Düster und gespenstisch – schon das Tutorial in **Neverwinter** ist atmosphärisch top inszeniert.


Dank ihrer Heilfertigkeiten kann es unsere Klerikerin auch mit solchen Monsterbrocken aufnehmen.

TEST

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



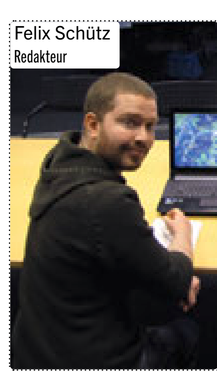
Hat abgestimmt:
Über die Sieger des Deutschen Computerspielpreises in den Räumen der USK in Berlin (mit tollem Blick auf den Fernsehturm).
Spielt immer noch:
Anno Online. Das allmorgendliche Optimieren der Insel dauert nur ein paar Minuten und ist fast schon ein Ritual wie der erste Kaffee des Tages.
Ist im April wieder in Berlin:
Dann für die Entwicklerkonferenz Quo Vadis mit Richard Garriott, Al Lowe & Co.

Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter Print



Freut sich:
Weil er direkt nach der PC-Games-Produktion nach Boston fliegen durfte, um dort erstmals die PAX-Spiele-Messe zu erleben.
Freut sich noch mehr:
Über die Ankündigung der PlayStation 4! Endlich kommt mal wieder Bewegung in die Spielebranche.
Spielt derzeit:
Starcraft 2: Heart of the Swarm, **WoW**, **Tomb Raider**, **Bioshock Infinite** und **Diablo 1** auf PSone

Felix Schütz
Redakteur



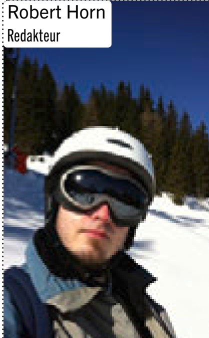
Zuletzt durchgespielt:
System Shock 2, **Bioshock Infinite**, **Starcraft 2: Heart of the Swarm**, **Psychonauts**, **Brütal Legend**, **Path of Exile**, **Project AM2R** (Demo). Hmm … die letzten Wochen waren echt nicht übel.
Spielt derzeit/immer noch:
Tomb Raider, **Path of Exile**, **Quest Lord** (Android)
Spielt in Kürze:
Fire Emblem Awakening (3DS) – ideal für's Flugzeug
Befürchtet:
Dass er im kommenden USA-Urlaub 20 Kilo zunimmt … :-/

Stefan Weiß
Redakteur



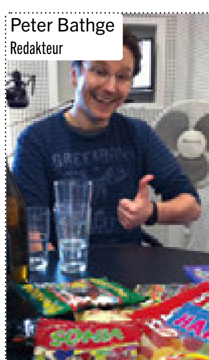
Ließ sich anstecken:
Vom Kickstarter-Fieber und darf sich nun auch „backer" nennen (für **Torment: Tides of Numenera**).
War erstaunt, wie viele …
… hilflose Kollegen der Stromausfall hervorbrachte. Sie kämpften ums Überleben, fielen sich in die Arme – okay, das war übertrieben, klingt aber dramatischer.
Ist immer noch beschäftigt:
Mit **System Shock 1**, **Path of Exile**, **Assassin's Creed: Revelations**,**Rome** (Roma Surrectum-Mod)

Robert Horn
Redakteur



War kurz weg:
Zum Snowboarden in Österreich, die Kollegen schön alleine schuften lassen.
Hat deshalb:
Beinahe die Ankündigung von **Assassin's Creed** Teil 150 verpasst. Meine Güte, die melken die Marke aber richtig durch. Lässt mich trotz Piratenszenario kalt. Serien-Overkill!
Kam wieder:
Und durfte direkt **Bioshock Infinite** testen (yay!) und über sein Lieblingsstrategiespiel **Rome 2** berichten.

Peter Bathge
Redakteur



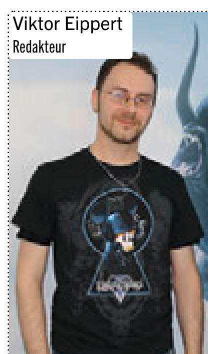
Ging mit der PS3 fremd:
In **Killzone 3**, **Resistance 2** und **God of War**. Am PC spielte er zudem **Dead Space 3** (so lala) und **Crysis 3** (nur grafisch beeindruckend).
Hat US-Serien geguckt:
Homeland und **Fringe** sind besonders klasse!
Nähert sich:
Endlich dem Ende der zehnbändigen **Malazan Book of the Fallen**-Buchreihe (derzeit Band 9). Steven Erikson ist ein erstklassiger Fantasy-Autor, unbedingt lesen!

Marc Brehme
Redakteur



Schwärmt:
Vom Schwarm. **Heart of the Swarm** ist toll geworden. Wann kommt endlich das nächste Add-on, Blizzard? ;-)
Freut sich:
Auf **Assassin's Creed 4: Black Flag**. Entgegen allen Unkenrufen von Kollegen: Piraten sind richtig cool! Arrr!
Bedankt sich:
Bei PC-Games-Leser Mario für die ostdeutschen Kalorienbomben. Knusperflocken, Bambina, Sandmännchen-Schokolade, Schlager Süßtafel und, und, und … lecker!

Viktor Eippert
Redakteur




Hat eine zwiespältige Meinung zu Sim City:
Einerseits fesselt es mich bis in die Nachtstunden vor den PC. Andererseits ärgern mich so viele der getroffenen Designentscheidungen, vor allem der Onlinezwang und die dürftige Kartengröße.
Spielte wieder fleißig:
Beide Add-ons zu **Company of Heroes**, **DMC**, **Civ 5** wieder mal, **Akaneiro**, **Path of Exile**, **Pixeljunk Monsters** (PS3), **Yakuza 4** (PS3), **Persona 4 Golden** (PS Vita) und **Gravity Rush** (PS Vita).

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Gibt auf:
Und hat sich trotz seiner Bedenken und der Abneigung gegen den Online-Zwang **Sim City** dann doch gekauft.
Gibt zu:
Dass spritsparendes Fahren mit einem amerikanischen Achtzylinder nicht wirklich machbar ist.
Gibt an:
Wie eine Tüte voll Mücken, weil es ihm trotz zweier Tobsuchtsanfälle dennoch gelungen ist, eine antike Uhr zu reparieren.

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter Video



Ist ab sofort:
Captain Küch, der Kommandant des Raumschiffs Rentnersteiß (siehe Foto).
Hat deshalb:
Eine fiese Gel-Frisur, die selbst Christiano Ronaldo, der Gockel unter den Fußballern, nicht besser hinbekommen würde.
Dennoch bleibt:
„Iron" Maik Franz der größte Kicker aller Zeiten – ja, das hier ist ein doofer Insider-Gag, den nur zwei Menschen auf der Welt verstehen.

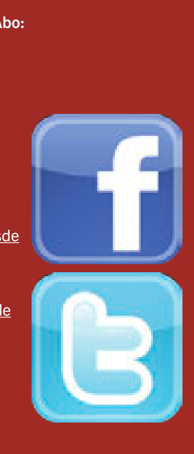
SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de



Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

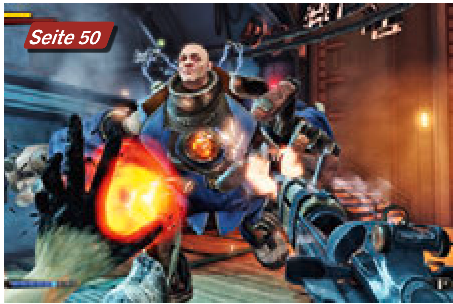
TOP-THEMEN

STRATEGIE
STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM



Fast drei Jahre mussten **Starcraft 2**-Fans auf das erste Add-on warten. Warum sich die lange Zeit gelohnt hat, klärt unser Test: **Heart of the Swarm** erzählt die Geschichte rund um Klingenkönigin Kerrigan gelungen weiter und fügt dem Multiplayer-Modus wenige, aber sinnvolle Detailverbesserungen hinzu.

ACTION
BIOSHOCK INFINITE



Das erste **Bioshock** war ein Meisterwerk, **Bioshock Infinite** will ebenfalls eines sein. Mit eindrucksvollem Setting, tollen Schusswechseln und einer wunderbaren Begleiterin entpuppt sich Ken Levines neues Werk als starkes Actionspiel – doch den meisten Spielern dürfte es vor allem wegen seiner einzigartigen Story in Erinnerung bleiben.

ACTION-ADVENTURE
TOMB RAIDER

Reboot geglückt: Das neue **Tomb Raider** pumpt frisches Blut in die angestaubte Reihe – und das ist wörtlich zu verstehen: So düster, blutig und actionlastig waren Laras Abenteuer noch nie. Zum Glück hat das Spiel aber noch mehr zu bieten als nur Ballereien!



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

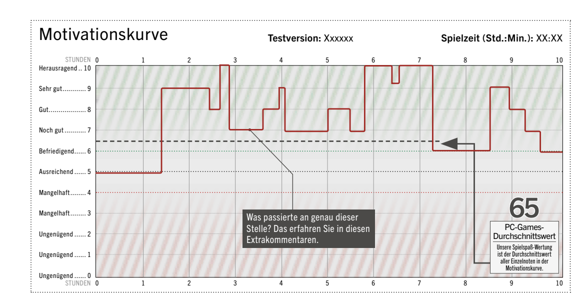
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

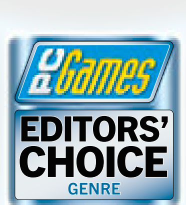
Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

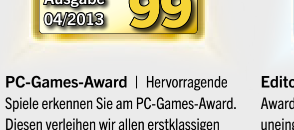
Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards







PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 86.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren




Keine Jugendfreigabe

Mit Vigor-Kräften und Feuerwaffen bahnt sich Held Booker DeWitt einen Weg durch die fantastische Himmelstadt Columbia. Sein Ziel: die schöne Elizabeth befreien.

PC Games AWARD Ausgabe 04/2013 91

Bioshock Infinite

Von: Robert Horn

Dieser Titel wird Diskussionen auslösen. Ist das hier der wichtigste Shooter des Jahres?

Ein Vorschlag: Vergessen Sie bitte die Wertung am Ende des Artikels. Lesen Sie sie einfach nicht, übermalen sie mit einem dicken Stift oder reißen sie vorsichtig heraus (doofe Idee). Sie interessiert nicht bei einem Spiel wie diesem. Eine Note, diese schnöde zweistellige Zahl, die Einordnung in das Korsett der Wertungssysteme, wird **Bioshock Infinite** nicht gerecht. Der ambitionierte Shooter bietet weit mehr, als eine einfache Wertung ausdrücken kann. Nein, Stopp. Natürlich ist es unser Job, genau diese Wertung unter den Test zu schreiben. Noch nie haben wir uns damit so schwer getan.

Zwischen Genialität und Wahnsinn

Bioshock Infinite weckt hohe Erwartungen in der Spielerwelt, denn der erste Teil der Reihe zählt unumstritten zu den besten Ego-Shootern unserer Zeit. Das Entwicklerstudio Irrational Games hat unter der Führung von Ken Levine ein Übriges getan, Vorfreude zu schüren. Mit beeindruckenden Videos und vollmundigen Versprechen. Eingehalten wurden längst nicht alle (mehr dazu im Kasten „Was Sie über **Bioshock Infinite** wissen sollten“ auf Seite 52). Und doch macht das Ergebnis streckenweise sprachlos. **Bioshock Infinite** ist anders. Kreativ, durchdacht und kompromisslos auf die Erzählung einer einzigartigen Geschichte getrimmt.

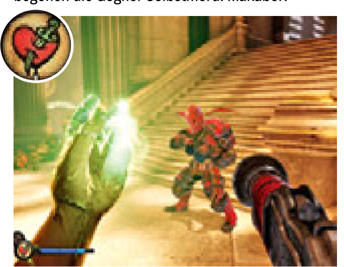
Über diese Erzählung werden Spieler diskutieren – denn jedermanns Geschmack dürfte Ken Levines Vision sicher nicht sein. Ob die Geschehnisse nun das meisterhafte Werk eines genialen Geschichtenerzählers sind oder ein wirrer esoterischer Amoklauf durch

DIE KRÄFTE

Ähnlich wie die Plasmide in Bioshock nutzt auch Held Booker DeWitt unterschiedliche Kräfte, um seinen Feinden einzuheizen.

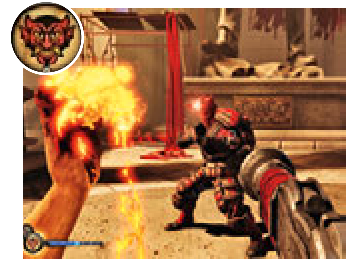
BEHERRSCHUNG

Ihre erste Kraft, unheimlich praktisch: Mit Beherrschung ziehen Sie Maschinen auf Ihre Seite, später sogar menschliche Feinde. Endet Beherrschung, begehen die Gegner Selbstmord. Makaber!



TEUFELSKUSS

Recht banal: Sie werfen Feuerkugeln oder setzen explosive Feuerfallen. Einige Feinde sind dagegen aber immun, sodass wir Teufelskuss recht selten benutzt haben.



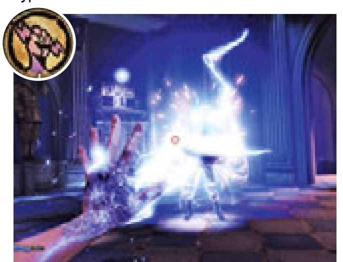
KILLERKRÄHEN

Spektakuläre Kraft: Sie hetzen Krähen auf Ihre Gegner, die diese ablenken und schwer verletzen. Das sieht spektakulär und brutal aus und kann ganze Feindgruppen auf einmal ablenken.



SHOCK JOCKEY

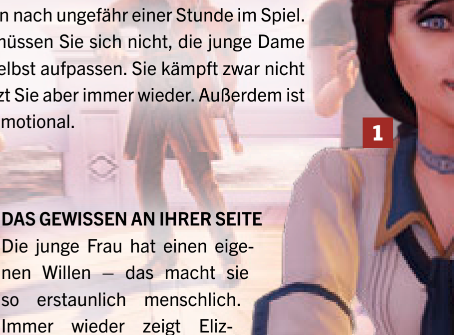
Eine Fähigkeit, die unter Wert verkauft wird. Anfangs dürfen Sie damit noch Türen elektrisch öffnen, doch das fällt später flach. Ansonsten: Typischer Elektroblitz mit Schockeffekt.



VERLIEBT IN COLUMBIA: ELIZABETH

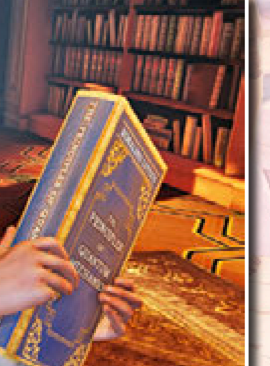
Die junge Elizabeth ist der wohl beste Computerspielpartner, den wir in den letzten Jahren an unserer Seite hatten:

Elizabeth folgt Ihnen nach ungefähr einer Stunde im Spiel. Um sie kümmern müssen Sie sich nicht, die junge Dame kann gut auf sich selbst aufpassen. Sie kämpft zwar nicht aktiv mit, unterstützt Sie aber immer wieder. Außerdem ist sie herzallerliebst emotional.



DIE HELFERIN IM KAMPF

In Gefechten geht Elizabeth selbstständig in Deckung. Ab und zu wirft Ihnen die Gute Geld **2**, Munition, Salze oder Lebensenergie zu, was viele Kampfsituationen deutlich entschärft. Mithilfe ihrer Riss-Fähigkeit verfrachtet das Mädchen sogar aktiv Strukturen auf das Kampfgebiet, etwa Geschütztürme **3**, Deckung, Munitionsvorräte oder Greifhaken. Außerdem knackt das Mädel Türschlösser.



DAS GEWISSEN AN IHRER SEITE

Die junge Frau hat einen eigenen Willen – das macht sie so erstaunlich menschlich. Immer wieder zeigt Elizabeth Mitleid, Zorn, Trauer oder Begeisterung, strahlt Sie beim Tanzen begeistert an **1** oder bricht angesichts ihres Schicksals in Tränen aus. Ihre kindliche Freude und eine viel zu erwachsene todtraurige Ernsthaftigkeit haben uns immer wieder mitgerissen.

die amerikanische Geschichte – darüber kann man streiten. Das Wichtigste ist aber: Die Geschichte hinterlässt einen bleibenden Eindruck, steckt im Gedächtnis fest wie zäher Kaugummi und regt zur Interpretation an. Mal locker und beschwingt vorgetragen, leichtfüßig und elegant, dann wieder unendlich traurig, nahezu schrecklich grausam und düster. **Bioshock Infinite** nimmt mit, emotional und spielerisch.

Nicht alles ist verständlich, das Spiel bockt und stellt sich quer, verweigert sich klassischen Erzählstrukturen. Es weckt Emotionen. Immer wieder, gekonnt. Und das tut nach all den Popcorn-Ballerorgien der letzten Jahre unendlich gut. Es ist wie bei einem dieser Filme, nach deren Ende man gedankenverloren auf der Couch sitzen bleibt und das Erlebte verarbeitet und einordnen will. **Infinite** lässt bewusst viel Raum zur Spekulation, auch auf die Gefahr hin, viele Spieler mit unbefriedigenden Antworten zu verprellen. Für ein kommerzielles Computerspiel ist das sehr, sehr mutig.

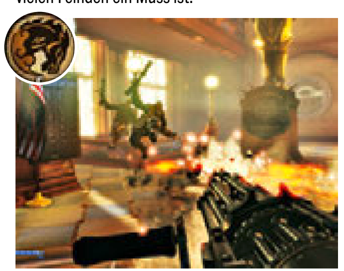
Außerdem ist, anders als noch in **Bioshock**, nicht die Stadt der Star des Spiels (für die Erklärung, warum Columbia schweben kann, braucht es gerade mal zwei Sätze), auch nicht der Spieler in Form von Booker DeWitt, sondern einzig und allein die Handlung, dieses komplizierte Konstrukt aus Andeutungen und Wendungen, Dimensionstoren und Zeitreisen. Ihr allein schenkt das Spiel viel Zeit, opfert dafür leider auch einige Features und Gameplay-Elemente.

Kalkulierte Kulisse

In den ersten Spielminuten fällt das freilich nicht auf: Die Himmelsstadt Columbia präsentiert sich atemberaubend im schönsten Licht, ist vollgestopft mit Passanten und allerlei Attraktionen. Erst später, wenn die Geschichte wichtiger wird und die Arbeit an der Umgebung augenscheinlich darunter zu leiden hatte, wirken viele Schauplätze wie leere Bühnenbauten, in denen teilnahmslose Columbia-Einwohner mechanisch ihre Tätigkeiten wiederholen. Da interessiert es den Polizisten nicht, dass wir ihm die Waffe direkt ins Gesicht halten, da sitzen entspannt Menschen in einer Bar, während im Hintergrund Leichen verrotten. Das stört vor allem, wenn man wie in **Bioshock** auf Erkundungstour gehen will. Dafür ist **Bioshock Infinite** nur an den seltensten Stellen ausgelegt und zwingt den Spieler oft auf vorgegebenen Pfaden durch die Abschnitte. Wer also erwartet hatte, auf der Skylane entlangsausend die Stadt zu entdecken, wird enttäuscht werden. Die wenigen zusätzlichen Rätsel, die in der Spielwelt versteckt sind, motivieren kaum, da anständige Belohnungen meist ausbleiben. Looten verkommt zum Mittel zum Zweck. Wirklich störend ist

BOCKENDER BRONKO

Ein Erdbeben (mit Pferdewiehern), das Gegner in die Luft schleudert und sie dort einige Sekunden wehrlos festhält. Superpraktische Kraft, die bei vielen Feinden ein Muss ist.



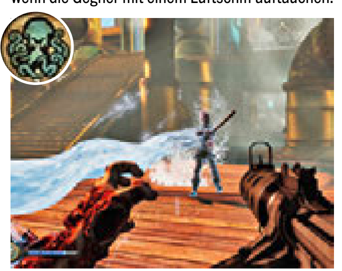
LADUNG

Die einzige Nahkampfkraft. Sie spurten auf den Gegner zu und rammen ihn von der Bildfläche. Macht Spaß, sollte allerdings nur in Verbindung mit einem ausgebauten Schild genutzt werden.



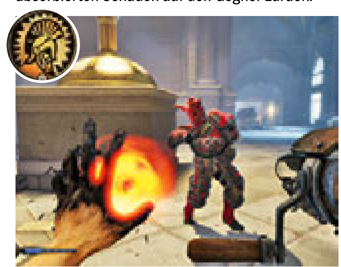
SOG

Entweder stoßen Sie Ihre Feinde um (gerne an Abgründen) oder Sie ziehen sie mit einem Tentakel aus dem Wasser in unmittelbare Nähe. Nützlich, wenn die Gegner mit einem Luftschiff auftauchen.



ZURÜCK AN ABSENDER

Leicht übermächtige Fähigkeit, die Sie erst spät im Spiel bekommen. Damit errichten sie einen undurchdringlichen Schutzschild und schleudern absorbierten Schaden auf den Gegner zurück.

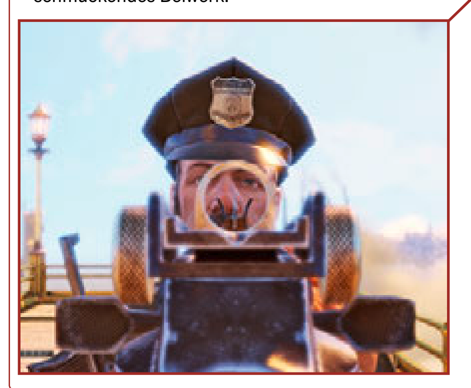


WAS SIE ÜBER BIOSHOCK INFINITE WISSEN SOLLTEN

Wenn Sie Bioshock Infinite spielen, sollten Sie wissen, was Sie erwartet. Denn nicht alle im Vorfeld geschürten Erwartungen werden erfüllt.

Falsche Erwartungen an den Shooter sind Gift für das Spielerlebnis. Wir sagen Ihnen deshalb, worauf Sie sich einlassen:

- **Kein System Shock 2: Bioshock Infinite** will kein modernes **System Shock 2** sein! Anders als das erste **Bioshock** verzichtet der jüngste Teil nahezu komplett auf Action-Adventure-Elemente. **Infinite** ist daher ein reinrassiger Shooter, alles andere ist schmückendes Beiwerk.



- **Gestrichene Inhalte:** Im Laufe der Entwicklung brachte Irrational Games mehrere Gameplay-Trailer heraus. Darin enthaltene Elemente (etwa die Szene mit dem verletzten Pferd oder das Herumgealbere im Souvenirladen) wurden ersatzlos gestrichen. Außerdem im Video zu sehen: Eine Entwaffnungsfertigkeit von Booker. Gibt's auch nicht.
- **Kulissenhaftes Columbia:** Anders als in den Gameplay-Videos bleibt die Stadt in den Wolken nur oberflächlich lebhaft. Wachen reagieren nicht auf Bedrohungen mit der Schusswaffe, NPCs stehen starr herum, und frei erkundbar ist Columbia auch nicht.
- **Kaum Entscheidungen:** In einigen Interviews verkündete Irrational-Chef Ken Levine stolz, welche Tragweite Entscheidungen im Spiel haben würden. Pustekuchen. Wir können die Stellen mit Entscheidungen an einer Hand abzählen. Auswirkungen? Nicht der Rede wert.
- **Unwichtige Sky-Line:** Die Schienen, an denen Booker durch den Himmel über Columbia flitzt und deren Benutzung wirklich Spaß macht, wirkten im Vorfeld wie ein groß angelegtes Transportsystem, mit dem sich große Strecken überwinden ließen. Jetzt finden Sie die Schienen nur selten und können darauf allerhöchstens innerhalb des Abschnittes herumflitzen. Zu Kämpfen auf den Schienen (wie eindrucksvoll in Videos zu sehen) kommt es auch nicht.



- **Entdecker, zu Hause bleiben:** Wer wie in **Bioshock** gerne jeden Winkel pixelgenau erforscht, wird in **Infinite** weniger Freude haben. Erforschung wird kaum belohnt, zumal die Areale meist streng begrenzt sind.

FAZIT: Viele Features, die für **Infinite** angekündigt waren oder die Fans von einem solchen Titel erwarten, haben es nicht in das fertige Spiel geschafft. Das ist ärgerlich, denn so sieht man dem Spiel seine kompromisslose Konzentration auf die Geschichte allzu deutlich an.

das allerdings nicht, nur eben enttäuschend. Wir hätten uns abseits der tiefgründigen Geschichte etwas mehr Möglichkeiten zur Abwechslung erhofft.

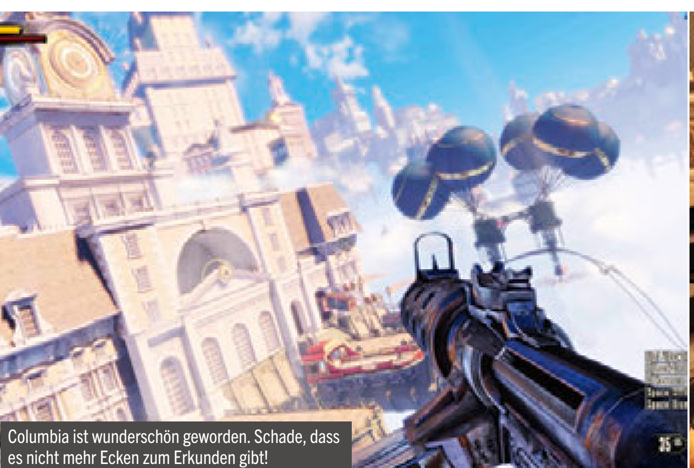
Geschossen wird auch

Die finden Sie zumindest während der ausufernden Schießereien – das zweite Standbein des Titels. Die Feuergefechte gegen Columbia-Soldaten, Widerstandskämpfer und einige mechanische Absonderheiten sind wunderbar gelungen und machen von Anfang bis Ende Spaß. Die Schusswaffen rumsen angenehm wuchtig, Einschläge reißen Gegner entsprechend schwungvoll von den Füßen. Auch wenn die Abwechslung an Feindkräften größer sein könnte, denn neben den gemeinen Fußsoldaten (ab und zu in gepanzerter Version) stechen nur einige besonders widerstandsfähige Gegner wie der Handy Man oder die Patriots hervor. Erster ist ein giganitscher Roboter, der furchtbar zäh und wendig und die einzig wirkliche Herausforderung im Gegnerzirkus ist. Haben wir schon erwähnt, dass **Bioshock Infinite** schrecklich einfach ist? Fangen Sie am besten direkt auf dem schwersten Modus an, dann fordern die Ballereien stärker!

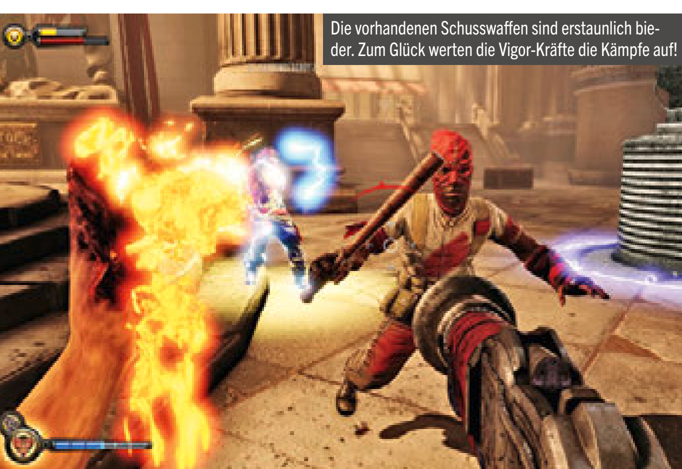
Mit nur zwei tragbaren Wummen ist Ihr Arsenal übrigens arg begrenzt – das nervt umso mehr, da Sie wegen Munitionsknappheit oft neue Waffen aufsammeln müssen. Auch dem vollkommen simplen Upgrade-System wird so etwas die Bedeutung genommen. Beim ständigen Wechseln fällt es schwer, seine Lieblingswaffe konsequent hochzuzüchten. Sie müssen eh kaum mehr machen, als gesammeltes Geld in Verbesserungen wie Magazingrößen, Schaden oder Rückstoßverringerung zu stecken. Kreativ ist anders. Wirklich spannend sind die Wummen eh nicht, sondern erfüllen gerade so das Mindest-Anforderungsprofil für Ego-Shooter: Schrotflinte, Gatling-Kanone, Raketenwerfer, Maschinengewehr, Revolver oder Karabiner lassen die ansonsten überall spürbare Kreativität vermissen. Keine sekundären Feuermodi, keine abgedrehten Steampunk-Waffen. Im Spielverlauf kommen zwar hin und wieder neue Kanonen dazu, die erweisen sich allerdings nur als Abklatsch bereits bekannter Modelle. Schade.

Der Mann mit den Zauberhänden

Dass die Scharmützel dennoch ordentlich Laune machen, liegt vor allem an den Kräften, die Held Booker DeWitt im Laufe des Abenteuers sammelt. Während Sie mit der linken Maustaste feuern, setzen Sie mit der rechten Ihre Kräfte ein: Sie schleudern Blitze oder Feuerkugeln, wirbeln Feinde in die Luft, hetzen einen Krähenschwarm auf sie oder ziehen sie kurzzeitig auf ihre Seite. Jede Fähigkeit können Sie zudem aufrüsten und so zusätz-



Columbia ist wunderschön geworden. Schade, dass es nicht mehr Ecken zum Erkunden gibt!



Die vorhandenen Schusswaffen sind erstaunlich bieder. Zum Glück werten die Vigor-Kräfte die Kämpfe auf!



Der Handy Man gehört zu den schwersten Gegnern. Er ist zäh und im Vergleich zu seiner Größe ziemlich flink!

FÜR HARTE: DER 1999-MODUS

Der Schwierigkeitsgrad von Bioshock Infinite ist lächerlich einfach. Da hilft nur der Hardcore-Modus:

Den schalten Sie allerdings erst nach einmaligem Durchspielen frei. Wer einen Modus der alten Schule, also knallhart und ohne jegliche Hilfsmittel erwartet, der wird enttäuscht. Der 1999-Modus macht lediglich die Kämpfe schwerer, das Wiederbeleben nach dem virtuellen Tod kostet mehr Geld. Haben Sie das nicht, geht es zurück ins Hauptmenü – wo Sie einfach direkt wieder einsteigen können. Irgendwie sinnfrei. Sämtliche Hilfen können Sie allerdings selbst im Optionsmenü abstellen. Das sollten Sie in jedem Fall tun!



liche Angriffsoptionen freischalten. Der flinke Wechsel zwischen den Kräften und ihre Kombination macht durch die Bank einen Riesenspaß. Wir fragen uns nur, warum keiner außer Booker das Zeug benutzt, schließlich ist es überall in Columbia erhältlich? Ein Kampf gegen einen ebenfalls kräftenutzenden Gegner wäre sicherlich launig gewesen …

Für kaum mehr als ein bisschen Ablenkung am Rande sorgen zusätzlich gefundene Klamotten, die Ihnen spezielle, recht schlagkräftige Boni verschaffen. So teilen Sie zum Beispiel mit niedriger Lebensenergie deutlich mehr aus oder setzen Gegner bei Nahkampfangriffen in Brand. Sämtliche Kleidungsstücke können Sie im Menü jederzeit durchtauschen und Ihrem Kampfstil anpassen. Kein Nano-Anzug 1915, aber immerhin. Ihre Lebens-, Schild- oder Salzenergie (das ist das Zeug, das Sie für Ihre Kräfte benötigen) können Sie mit gut versteckten Fläschchen permanent auffüllen. Das ist wichtig, denn gerade eine gut gefüllte Salz-Leiste hilft im Kampf enorm, der Schild ist gerade im Nahkampf wichtig und wird später von der Zurück-zum-Absender-Kraft, mit der Sie selbst eine schützende Barriere errichten, ergänzt.

Ein Schlussplädoyer

Wie schon gesagt wird **Bioshock Infinite** die Gemüter spalten und Diskussionen auslösen. Vorwerfen kann man dem Shooter einiges: Nicht eingehaltene Versprechen, eine streckenweise leblose Spielwelt, ein Shooter-Part ohne Überraschungen, kaum Herausforderungen oder Rätsel und selbst die Geschichte wird manche Spieler nur zum verständnislosen Kopfschütteln veranlassen. Trotzdem hat **Bioshock Infinite** unseren Respekt verdient, denn der Shooter schafft es, Emotionen zu wecken. Er versucht das nicht nur. Es gelingt ihm auch. Durch eine wunderbare Elizabeth, die man einfach beschützen muss. Mit Wesen wie dem Songbird, der so bösartig und bedrohlich ist und dennoch irgendwie menschlich. Mit unerklärlichen, lustigen oder schrecklichen Storywendungen, die vielleicht nicht immer einleuchtend sind, manchmal etwas übertrieben oder abgehoben wirken, aber immer hängen bleiben. Wann war das letzte Mal, dass Sie nach dem Abspann eines Spiels mit anderen Menschen darüber reden wollten? Ihre Theorien teilen? Diskutieren, schwärmen oder schimpfen? Der Shooter wühlt auf und hallt nach, vielleicht nicht immer positiv. Aber wo ein **Crysis 3** mit Optik und Kampfmechanik begeistert, trumpft **Bioshock Infinite** mit Tiefgang und Emotionen auf. Dieser Shooter wird sich in ihr Gedächtnis graben. Ob Sie das wollen oder nicht. ❑

MEINE MEINUNG | *Robert Horn*

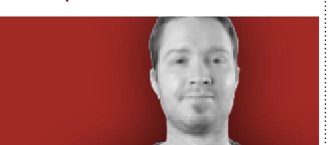
„Ein außergewöhnliches Abenteuer, das lange nachhallt“



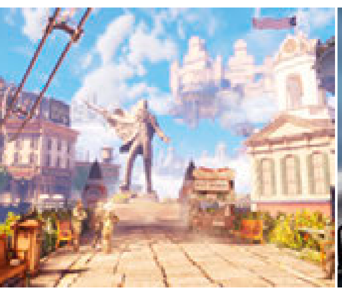
Bioshock Infinite erzählt so kompromisslos seine Geschichte, dass dabei einige Dinge auf der Strecke bleiben. Die Spielwelt bleibt Staffage, die Waffenauswahl ist Standardkost und von den angepriesenen weitreichenden Entscheidungen habe ich keine einzige gesehen. Ich hatte mir vom Shooter vor allem eine grandiose Geschichte erhofft und auch wenn die teils arg verschwurbelt daherkommt, bin ich schwer begeistert. Kein einziger Shooter der letzten Jahre hat es geschafft, mich so verblüfft, so sprachlos, so verwirrt nach dem Abspann sitzen zu lassen. Das bedeutet aber auch: Reine Shooter-Fans sind mit Popcorn-Titeln wie **Crysis 3** oder **Far Cry 3** besser aufgehoben. **Bioshock Infinite** zelebriert seine Geschichte, nichts anderes.

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

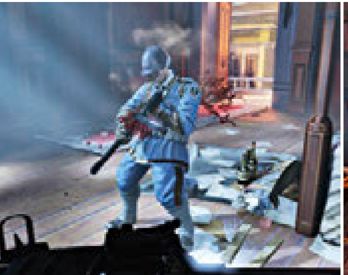
„Packender Mystery-Shooter, der nicht jedem gefallen will.“



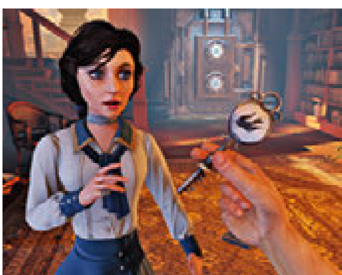
Man sollte das Spiel gleich mit einem Gesprächspartner ausliefern. Denn nach dem Finale wird man reden wollen – wer eigentlich wer ist, was genau da passiert ist und warum das Spiel partout nicht gewöhnlich sein will. Ich glaube, das wird manche Spieler nerven. Andere werden's loben – und zu denen mag ich mich zählen. **Infinite** ist manchmal anstrengend und setzt seine Story stets an erste Stelle – auch vor das Gameplay. Am Ende war ich aber doch gefesselt. Weil Elizabeth toll ist. Weil mich die Story zum Rätseln anregt. Weil die Action einfach Spaß macht. An das erste **Bioshock**, das wenigstens noch ein paar Elemente aus **System Shock 2** bot, kommt **Infinite** für mich zwar nicht ran – doch auch so bleibt mir dieser Shooter sicher noch lange im Gedächtnis.



1 Die erste halbe Stunde wird nicht gekämpft. Stattdessen präsentiert sich Columbia in schönstem Licht und zaubert eine stimmungsvolle Atmosphäre auf den Bildschirm.

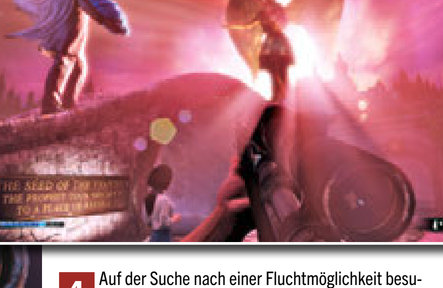


2 Die ersten Scharmützel mit Columbia-Polizei zeigen, wie gut der Shooter-Part funktioniert. Mit den Vigors macht das Kämpfen sogar noch mehr Laune!



3 Wir treffen Elizabeth in einer so sorgsam inszenierten Sequenz, dass wir das Mädchen sofort ins Herz schließen. Wir wollen der Gefangenen einfach helfen, koste es, was es wolle!





4 Auf der Suche nach einer Fluchtmöglichkeit besuchen wir unter anderem einen künstlichen Strand mitten in Columbia und ein wahrlich beeindruckendes Museum (links). In religiös-patriotisch-kitschigen Bildern erfahren wir außerdem einiges über Columbia, ihren Herrscher und die Rolle von Elizabeth.

Motivationskurve

Testversion: Steam-Review-Code

Spielzeit (Std.:Min.): 13:00

STUNDEN 0 2 4 6 8 10 12 14

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend.......... 5
Mangelhaft........... 4
Mangelhaft........... 3
Ungenügend.......... 2
Ungenügend.......... 1
Ungenügend.......... 0

1 2 3 4 5 6

„Battleship Bay" ist ein künstlicher Strand mit Wellen, Sand und Strandkörben. Atmosphäre pur!

Unsere Begegnung mit der Widerstandsgruppe Vox Populi nimmt eine entscheidende Wendung.

Endlich: Erst ganz am Ende werden die Kämpfe (auf mittlerem Schwierigkeitsgrad) anspruchsvoller.

91
PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

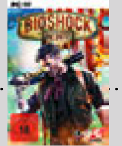


5 Der Mittelteil des Spiels zieht sich ein wenig, weil wir in einem größeren Abschnitt immer wieder hin und her geschickt werden, ohne dass die Story sichtbare Fortschritte macht. Dafür gibt es knackige Kämpfe, die immer noch Spaß machen. Auch wenn sie zu leicht sind!



6 Über das letzte Drittel des Spiels wollen wir kein Wort verlieren. Ob **Bioshock Infinite** ein Meisterwerk der Erzählkunst oder ein großer Haufen esoterischer Bockmist ist, müssen Sie selbst entscheiden. Wir grübeln jedenfalls immer noch über das Ende nach …

BIOSHOCK INFINITE



Ca. € 50,-
26. März 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Irrational Games
Publisher: 2K Games
Sprache: Deutsch, Multilingual
Kopierschutz: **Bioshock Infinite** wird mit Steam-Anbindung ausgeliefert. Sie benötigen ein aktives Konto.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Knallbunte Unreal-Engine-3-Optik mit schöner Beleuchtung
Sound: Beeindruckende Vertonung und zeitgemäßer Soundtrack
Steuerung: Straffe und gelungene Maus-Steuerung, einige umständliche Tastaturbelegungen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,4 GHz/ Athlon X2 2,7 GHz, Radeon HD 3870/Nvidia 8800 GT, 2 GB RAM
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Quad Core Prozessor, Radeon HD 6950, Geforce GTX 560, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Trotz der knallbunten Darstellung geht es heftig zu. Gegner werden in brutalen Nahkampfmanövern ausgeschaltet, Blut spritzt reichlich, Köpfe platzen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten **Bioshock Infinite** vor der Veröffentlichung mit zwei Redakteuren. Dafür bekamen wir von Publisher 2K spezielle Presse-Steam-Codes. Die Versionen liefen einwandfrei, ab und zu kam es zu kleinen Rucklern und Framerate-Einbrüchen.

PRO UND CONTRA

- + Spannende, tolle, witzige, traurige, verwirrende und vor allem lange nachklingende Geschichte
- + Gelungener, knackiger und durchweg launiger Shooter-Part
- + Abwechslungsreife Vigor-Kräfte
- + Wunderschön, etwas kulissenhafte Wolkenstadt Columbia
- + Fantasievolle Gegner und Schauplätze
- + Elizabeth: Eine der glaubwürdigsten Begleiter der Videospielgeschichte; zum Verlieben!
- + Tolle, geschliffene Dialoge und stimmungsvoller Soundtrack
- − Langweiliges Upgrade-System
- − Fantasielose Waffenauswahl
- − Wenig Beschäftigungsmöglichkeiten in Columbia; Erforschen wird nicht belohnt
- − Wenige Entscheidungen, die sich entgegen aller Versprechen auch nicht auswirken

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **91**



Ihr größter Schmerz:
Heimweh
Red Bull
WILD ONES
JUNGE HELDEN
5 EXTREMSPORTLER.
EXTREM PRIVAT.
AB DI 16. APRIL 20:15
NUR IM PAY-TV
FUN
WILD-ONES.DE

Von: Felix Schütz

Pathos, Schleim und jede Menge Abwechslung: Blizzard setzt seine Sci-Fi-Trilogie gelungen fort.





Heart of the Swarm setzt die **Starcraft 2**-Geschichte fort und konzentriert sich dabei ausschließlich auf die Zerg.

Starcraft 2: Heart of the Swarm – Einzelspieler-Test

Was vielleicht eins, höchstens aber zwei benötigen sollte, hat nun fast drei lange Jahre gedauert: Blizzard hat die erste von zwei Erweiterungen zu **Starcraft 2** endlich fertiggestellt.

Mama Zerg räumt auf

Heart of the Swarm knüpft gelungen an die Handlung von **Wings of Liberty** an: Wir erleben, wie sich Ex-Klingenkönigin Kerrigan auf einen Rachefeldzug begibt und dabei zunehmend ihre frisch zurückgewonnene Menschlichkeit aufs Spiel setzt. Blizzard inszeniert seine Sci-Fi-Seifenoper dabei in gewohnt hoher Qualität: Aufwendige Videos spinnen die Story temporeich weiter, dazwischen gibt's Dialoge, die so klischeebeladen sind, dass **Starcraft**-Fans jubeln und alle anderen den Kopf schütteln werden. Die Story von **Heart of the Swarm** wird sicher keinen **Starcraft**-Hasser bekehren, doch wer Kerrigan, Raynor und all die anderen Stereotypen zuvor schon mochte, der kommt voll auf seine Kosten – zumal die Handlung trotz aller Klischees den meisten anderen Strategiespielen immer noch um Lichtjahre voraus ist.

Nicht immer nachvollziehbar, aber stets flott erzählt, erleben wir Kerrigans Rückkehr in den Zerg-Schwarm – ein Wandel, der sich über 20 Story-Missionen vollzieht. Nach jedem Einsatz befindet sich Kerrigan an Bord ihres organischen Raumschiffs, der Leviathan. Dort schart sie auch neue Verbündete um sich. Das Problem dabei: Diese Figuren sind überwiegend schleimige Zerg-Monster und haben von Natur aus wenig Interessantes zu sagen – das mag zwar zum Konzept eines willenlosen Alienschwarms passen, doch dadurch fallen viele Dialoge schlicht eintönig aus. Die Nebenfiguren aus **Wings of Liberty** hinterlassen im Vergleich einen besseren, bleibenderen Eindruck. Immerhin: Die Viecher aus **Heart of the Swarm** sind stark vertont, sehen eklig aus und tragen zur Atmosphäre bei – alles in allem erfüllen sie also ihren Zweck.

Die Leviathan selbst bietet weniger Drumherum als die Hyperion aus **Wings of Liberty** – neben dem Hauptdeck, wo Kerrigan mit Verbündeten plaudert, gibt's hier nur noch eine Brutkammer zu entdecken. Dort kann Kerrigan ihre Truppen inspizieren und den herrlich gefühlskalten DNA-Metzger Abathur an sieben ihrer Einheiten rumtüfteln lassen. Denn jedes Viech lässt sich auf drei Arten anpassen (siehe Kasten rechts), zudem gibt's für jede Einheit

FAQ: WICHTIGE FRAGEN

Ist Heart of the Swarm eine Stand-alone-Erweiterung?
Nein! Sie benötigen für die Installation und zum Spielen zwingend das Hauptprogramm **Starcraft 2: Wings of Liberty**.

Sollte ich Wings of Liberty kennen, um durchzublicken?
Ja! **Heart of the Swarm** führt die Story fast nahtlos fort.

Wird die Story diesmal abgeschlossen?
Nein! **Starcraft 2** ist eine Trilogie. Die Story findet erst im kommenden zweiten Add-on **Legacy of the Void** ihr Ende.

Ist Heart of the Swarm multilingual?
Die deutsche Retail-Version enthält nur die deutschen Audio-Dateien. Über die Konto-Verwaltung (www.battle.net) können Sie aber auch zig andere Sprachversionen runterladen.




Auf der Leviathan, Kerrigans lebendigem Raumschiff, versammelt die Anti-Heldin mehrere Nebencharaktere, mit denen sich auf Wunsch plaudern lässt. Davon abgesehen gibt's hier aber wenig zu tun, die Hyperion aus **Wings of Liberty** gefiel uns daher besser.

ZERG-EVOLUTION

Zwischen Missionen entwickelt Kerrigan ihre mörderische Brut weiter.

Im Verlauf der Kampagne erhält Kerrigan neue Einheiten für ihre Armee. In der Evolutionskammer 1 kann sie sieben der Truppentypen in schicker Detailansicht betrachten. Ein Klick auf eine Einheit öffnet ein Menü 2, in dem man flexibel zwischen drei Upgrades umschalten darf. So spendiert man dem Vieh etwa mehr Angriffskraft oder zusätzliche Lebenspunkte. Diese Einstellungen darf man beliebig zwischen Missionen wechseln – sehr nützlich auf höheren Schwierigkeitsgraden.

Hin und wieder werden auch Evolutionsmissionen für jede der sieben Einheiten freigeschaltet. In diesen minutenlangen Mini-Einsätzen lernt man zwei mögliche Upgrades für die jeweilige Einheit kennen – hier 3 testen wir eine Schaben-Mutation, die Gegner mit ihrem lila Kotzstrahl drastisch verlangsamt. Nach diesen Übungseinsätzen stellt uns das Spiel 4 dann vor die Wahl, welche der beiden vorgestellten Mutationen wir dauerhaft behalten wollen – mit dieser Entscheidung müssen wir für den Rest der Kampagne leben.

ein viertes Upgrade, das ihre Funktion grundlegend verändert. Weil diese Entscheidungen dauerhaft sind, lernt man ihre Wirkung in eigens dafür reservierten Evolutionsmissionen kennen – diese minutenlangen Einsätze sind zwar recht öde und haben null Relevanz für die Story, erklären aber zumindest flink und effektiv die Funktion der neuen Einheit.

Ein-Frau-Armee

Kerrigans wichtigste Waffe ist aber sie selbst: Die Monsterbraut mischt in fast jeder Mission als aktive Einheit mit und lässt sich so komfortabel steuern wie einst die Helden aus **Warcraft 3**. Kerrigan sammelt zwar keine Erfahrungspunkte, steigt aber für erfüllte Haupt- und Nebenmissionsziele im Level auf und wird so irgendwann unerhört mächtig: Blitzketten, Schockwellen und vieles mehr – mit ihren Fähigkeiten räumt die Anti-Heldin später im Alleingang ganze Feindbasen auf. Wer auf der zweiten Schwierigkeitsstufe „normal“ spielt, wird darum kaum Herausforderung finden, hier ist das Spiel einfach zu leicht. Erst ab der dritten Stufe „schwer“ agieren die Computer-Gegner geschickter und rücken mit stärkeren Einheiten an. Hier dürften auch erfahrene Spieler langsam ins Schwitzen geraten, was dann auch prompt mehr Spaß macht. **Starcraft**-Profis können zudem noch eine vierte Schwierigkeitsstufe „brutal“ wählen.

Ein Vorteil: Auf hohen Schwierigkeitsgraden kommen auch die Upgrade-Systeme besser zur Geltung. Wer sich in einer Mission schwer tut, sucht sich einfach andere Verbesserungen für seine Truppen aus und darf – clever! – auch Kerrigans mächtige Fähigkeiten zwischen Missionen auswechseln. So wählt man für jeden Einsatz einfach die Eigenschaften, die man gerade braucht – schnell und wirkungsvoll.

Die Vielfalt macht's

Die 20 Kampagnenmissionen erben viele Eigenschaften von **Wings of Liberty**: Die meisten Einsätze sind kurz, oft in 10 bis 30 Minuten erledigt – aber dafür ist jede Mission auch wunderbar abwechslungsreich! Da müssen wir etwa ein Protoss-Raumschiff mit einer Alien-Larve infiltrieren. Oder uns einen Wettlauf gegen eine Zerg-Brutmutter liefern, die uns kostbare Eier wegschnappen will. Einmal absolvieren wir sogar mit Raynors Hyperion-Raumschiff einen Einsatz im Weltall. Blizzards Leveldesigner liefern also wieder einen tollen Job ab. Jeder Einsatz bietet zudem



Kerrigan mischt in fast jedem Einsatz als mächtige, aktive Einheit mit – hier lässt sie ihre Gegner per PSI-Griff wehrlos schweben.

▲ Durch erfüllte Missionsziele levelt Kerrigan auf und wird deutlich stärker. Dabei schaltet sie enorm hilfreiche Fähigkeiten frei. Der Clou: Nach jeder Mission darf man diese Talente beliebig auswechseln – das ist vor allem auf hohen Schwierigkeitsgraden praktisch, wenn man seine Taktik schnell ändern will. Anfangs stehen nur 14, später aber 21 Skills zur Auswahl – das ist ordentlich.

Kerrigans Verhalten ist leider nicht immer nachvollziehbar – mal plagen sie Gewissensbisse, dann wieder lyncht sie zahllose Protoss und Menschen.

Mehrmals muss Kerrigan Bosskämpfe bestreiten, in denen sie Feindattacken gezielt ausweichen muss.

Neu: Auf Wunsch zeigen Texteinblendungen auf Haupthaus und Vespingasminen nun an, wie viele Arbeiter man optimal einsetzen muss. Das Feature gibt's auch im Multiplayer.

Zerg-Nebenfiguren wie Abathur sind cool designt und stark vertont, haben aber oft nix Interessantes zu sagen.

Nebenmissionsziele, die einem Upgrade-Punkte bescheren, mit denen man Kerrigan auflevelt. Die sind sehr wichtig! Daher liegt die Schwierigkeit einer Mission oft nicht darin, sie zu schaffen, sondern vielmehr auch alle Bonusziele zu erreichen. Besonders hektisch wird das, wenn ein Timer runterzuticken beginnt: Wie schon im Hauptspiel steht man in vielen Einsätzen unter Zeitdruck – ständig droht etwas zu explodieren oder anzugreifen, darum darf man viele Missionen nicht in dem Tempo spielen, das man selbst bevorzugt, man muss sich nach Blizzards Skript-Vorgaben richten. Das sorgt zwar für Tempo, doch ein paar ruhigere Missionen mit ausgedehntem Basisbau und anspruchsvolleren Taktiken hätten der Kampagne gut getan – man erlebt beispielsweise keine einzige Situation, in der man einen gegnerischen Stützpunkt infiltrieren oder Truppen hinter feindlichen Linien absetzen muss, denn es gibt weder Nydus-Würmer noch Transporteinheiten. Kurios: Stattdessen hat Blizzard mehrere Bosskämpfe eingebaut. Die laufen wie in einem Action-RPG ab, bieten aber nur wenig Tiefgang und fallen daher kaum ins Gewicht.

Schade: Entscheidungsmomente fehlen diesmal völlig, auch eine Mini-Kampagne wie die motivierende Protoss-Nebenhandlung, die man in **Wings of Liberty** erlebte, sucht man vergebens. Man ist stets mit den Zerg beschäftigt, wobei weder die Truppen noch der Basisbau allzu viel Überraschungen bieten – auf Dauer beschlich uns deshalb das Gefühl, Blizzard hätte einfach noch etwas mehr aus der Kampagne, den Zerg und ihren taktischen Möglichkeiten rauskitzeln können. Immerhin: Mit 10 bis 12 Stunden geht der Umfang in Ordnung; auf höheren Schwierigkeitsstufen ist sogar noch etwas mehr drin, wenn man alle Nebenaufgaben packen will.

Bitte nicht wieder drei Jahre!

Als Sequel erfüllt die **Heart of the Swarm**-Kampagne fast alle Erwartungen, übertrifft sie aber auch nicht. Die lange Wartezeit hat sich natürlich trotzdem gelohnt – doch für **Legacy of the Void** darf Blizzard gern einen Zahn zulegen. ❑



Tolle Idee: In einer **Dota**-artigen Mission steuern wir Raynors Hyperion-Raumschiff durchs Weltall. Davon hätte es gern mehr sein dürfen!

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz

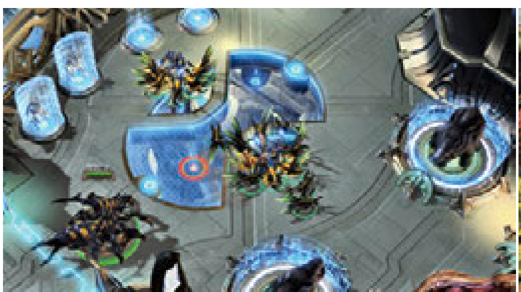


„Ich schwärme für den Schwarm."

Dass man sich überhaupt so viele Gedanken über die Story von **Heart of the Swarm** macht, zeigt doch, dass Blizzard etwas richtig gemacht hat – denn welches Strategiespiel kann das bitte von sich behaupten? Obwohl mir **Wings of Liberty** etwas besser gefiel, lässt auch die **Heart of the Swarm**-Kampagne den Großteil der Genre-Konkurrenz locker hinter sich. Zudem haben mich die Missionen, so kurz und geskriptet sie auch sein mögen, fein unterhalten. Falls einer von Blizzard mitliest: Für **Legacy of The Void** wünsche ich mir ruhigere, taktischere Einsätze! Und dazwischen hätte ich gern wieder mehr zu tun als auf Kerrigans ollem Schleimbomber.



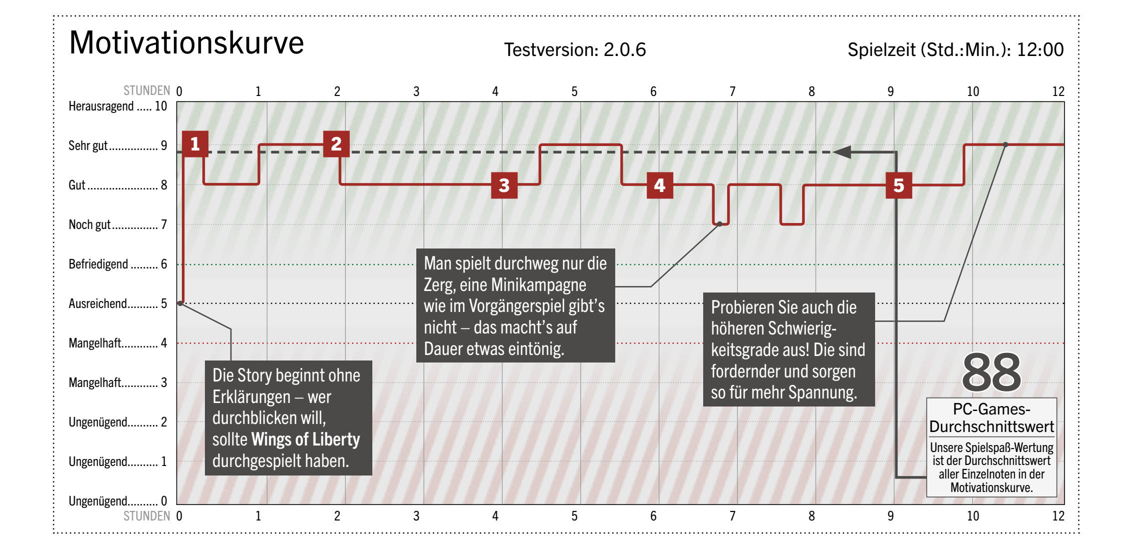
1 Die Kampagne beginnt mit dramatischen Videos, lässt es spielerisch aber ruhig angehen: Während des Tutorials flüchten wir mit Kerrigan aus einem Forschungslabor, dabei absolvieren wir sogar einen kurzen Abschnitt auf einem fahrenden Zug. Ungewöhnlich!



2 Nach ein paar Basisbau-Einsätzen die nächste coole Idee: Mit einer Zerg-Larve infiltrieren wir ein Protoss-Raumschiff. Unser Tierchen frisst und frisst, wird größer und mächtiger – das spielt sich zwar recht simpel, doch Konzept und Ausführung dieser Missionen machen trotzdem Spaß.



3 Ein Wendepunkt in der Kampagne: Kerrigan besucht einen uralten Planeten und trifft dort auf so etwas wie die Vorfahren der Zerg. Das frische Dschungel-Setting bietet Abwechslung und ein paar Bosskämpfe, allerdings gerät die Rahmenhandlung hier ein wenig aus dem Blick.





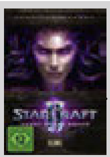
4 Es dauert lange, bis **Heart of the Swarm** sich der eigentlichen Bedrohung – den Xel'Naga – zuwendet, und dann ist's damit auch ebenso schnell wieder vorbei. Auch wenn die Missionen durchweg Spaß machen: Uns ist die Story insgesamt ein bisschen zu stark auf Kerrigan zugeschnitten.



5 Am Ende zieht der Schwierigkeitsgrad nur unwesentlich an. Kerrigan ist nun maximal aufgelevelt, kann mächtige Skills einsetzen und so irre viel Schaden anrichten. Dazu kommandiert man wahre Unmengen an Einheiten – endlich fühlt man sich als übermächtiger Anführer der Zerg.

STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM

Ca. € 40,-
12. März 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Blizzard Entertainment
Publisher: Blizzard Entertainment
Sprache: Mehrsprachig (aber nur per Download über Battle.net)
Kopierschutz: Das Spiel muss online an ein Battle.net-Konto gebunden werden. Die Kampagne lässt sich danach auch offline spielen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Flüssige 3D-Grafik mit starkem Design. Schicke Cutscenes und tolle Charaktere in Dialogen und Menüs.
Sound: Gut besetzte deutsche Sprecher, die ihre Texte aber teils unnatürlich genau und betont vortragen. Gute Soundeffekte und toller Soundtrack.
Steuerung: Für Einsteiger und Profis gleichermaßen top. Alle Tasten lassen sich frei belegen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon x2 6000+/Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, Geforce 8600 GT/ Radeon HD 2600 XT
Empfehlenswert: Phenom II X4 940 BE/ Core i3 3240, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 6870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Der Gewaltgrad ist auf einem ähnlich hohen Niveau wie in **Wings of Liberty**: Menschliche Gegner bluten, schreien, zerplatzen, verbrennen. Das Spiel ist komplett ungeschnitten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten die Kampagne auf „normal" durch, wiederholten danach viele Einsätze nochmal auf „schwer". Auf einigen Testrechnern gab es seltene Darstellungsfehler. Da manche Spieler auch über gelegentliche Abstürze klagten, veröffentlichte Blizzard zwei Tage nach Release den Patch 2.0.6.

PRO UND CONTRA

- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- \+ Gewohnt schöne Videosequenzen
- \+ Erstklassiges Grafikdesign
- \+ Überwiegend gute dt. Sprecher
- \+ Stimmungsvoller Soundtrack
- \+ Story wird nahtlos fortgesetzt
- \+ Nützliche Einheitenupgrades
- \+ Kerrigan als flexible Helden-Einheit
- \+ Mit 10-12 Stunden genug Umfang
- \+ Auf „schwer" angenehm fordernd ...
- − ... auf „normal" dafür sehr leicht
- − Story meist vorhersehbar und etwas zu vollgepackt mit Klischees
- − Einsätze oft kurz und mit Zeitdruck
- − Zerg-Nebenfiguren nicht so interessant wie die aus **Wings of Liberty**
- − Zwischen Missionen wenig zu tun

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **88**



Mit den Tempest-Luftschiffen der Protoss können wir gegnerische Basen aus großer Reichweite bombardieren. Allerdings sind die Kolosse relativ träge.

▲ Die geflügelten Bestien der Zerg können gegnerische Einheiten in Reichweite Ihrer Truppen ziehen. Da sie über keinen eigenen Angriff verfügen, müssen Vipern immer beschützt werden.

▼ Schwarmwirte sind Belagerungswaffen in der Reihe der Zerg. Die fiesen Kreaturen produzieren kontinuierlich Säure spuckende Krabbler, die Bodeneinheiten angreifen.



Starcraft 2: Heart of the Swarm – Multiplayer-Eindrücke

Von: Max Falkenstern

Die Karten werden neu gemischt: In der Erweiterung schicken Sie neue Einheiten in Mehrspieler-Schlachten.

Faires Spiel für alle Seiten: Diesem Credo fühlt sich Blizzard bereits seit dem Ur-**Starcraft** verpflichtet. Die mit dem **Starcraft 2**-Add-on hinzukommenden Einheiten könnten das Kräfteverhältnis zwischen den drei spielbaren Völkern Zerg, Terranern und Protoss mächtig durcheinanderwirbeln. Oder vielleicht auch nicht: Wir haben uns in die Mehrspieler-Schlachten gestürzt und schildern Ihnen unsere ersten Eindrücke von der **HotS**-Front.

Sieben sollt ihr sein

Blizzard ist seit jeher um eine bestmögliche Spielbalance bemüht und hat in einem langen Beta-Test mit verschiedenen Einheiten, Upgrades und anderen Neuerungen experimentiert. In die Vollversion von **Starcraft 2: Heart of the Swarm** schafften es insgesamt sieben neue Truppentypen – der Kriegshund der Terraner wurde etwa ersatzlos gestrichen, weil er einfach zu übermächtig war. Macht aber nichts, denn die anderen Einheiten reihen sich prima in die bestehenden Armeen ein, da sie Schwachstellen der jeweiligen Spezies ein wenig ausbügeln.

So können die außerirdischen Protoss nun früh im Spiel einen Mutterschiffkern produzieren. Diese fliegende Einheit kann das Nexus-Hauptgebäude temporär mit einer Photonen-Kanone ausstatten – ideal zur Abwehr überraschender Angriffe während der frühen Spielphase.

Die Zerg bekommen mit dem Schwarmwirt eine schlagkräftige Belagerungswaffe, die im eingegrabenen Zustand fortwährend Säure spuckende Krabbler produziert. Damit lassen sich Gegner beschäftigen, während man parallel einen Angriff aus dem Hinterhalt startet. Auch wenn, wie oben angedeutet, der Kriegshund fehlt, müssen die terranischen Streitkräfte nicht komplett auf neue Waffensysteme verzichten. Mit den mobilen Arachnominen erlangen Sie zum Beispiel die Kontrolle über strategisch wichtige Kartenpunkte, wie beispielsweise Rohstoffgebiete.

Sinnvolle Neuzugänge

So viel zur Theorie: In der Praxis waren die neuen Einheiten zumindest in den mittleren Ligen eher selten anzutreffen. Während der Testpartien setzten unsere Mitspieler und Gegner häufig auf bewährte Armeekombinationen, wofür es wohl zwei Gründe gibt. Zum einen wird ein Teil der neuen Truppen erst spät im Technologiebaum freigeschaltet, typische **Starcraft 2**-Mehrspielerpartien enden in der Regel jedoch nach ungefähr 25 Minuten. Zum anderen scheinen viele Spieler noch Berührungsängste mit den Einheiten zu haben, zumal einige bekannte Strategien aus **Starcraft 2: Wings of Liberty** verhältnismäßig oft zum Erfolg führten. Die mit **Heart of the Swarm** integrierten Einheiten krempeln die Spielbalance also nicht grundlegend um, sie bereichern die länger dauernden Mehrspieler-Gefechte jedoch um einige taktische Facetten.

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN FÜR STARCRAFT-2-PROFIS

■ Neue Geländeelemente sorgen für mehr taktische Tiefe

Wings of Liberty führte die Xel'Naga-Wachtürme ein. In der Erweiterung kommen nun neue Geländefeatures zum Einsatz. Auf einigen Mehrspielerkarten befinden sich beispielsweise instabile Felsen, die Zugänge zu strategisch wichtigen Kartenbereichen blockieren können. Feindliche und befreundete Einheiten im Umkreis werden von der Gesteinslawine zerstört.

■ Globales Spielen zwischen verschieden Regionen

Um Ranglisten-Spiele mit Freunden in Asien, Nord- und Lateinamerika sowie anderen Gebieten zu bestreiten, müssen **Starcraft**-Fans nur noch die gewünschte Region im Hauptmenü auswählen. Die Sprache im Spiel bleibt vom Wechsel unberührt. Lediglich Charakterprofile und Ranglistenerfolg werden regionsspezifisch gespeichert.

■ Verbesserte Replay-Funktion für Match-Analysen

Spieler können Replays vergangener Mehrspieler-Begegnungen neuerdings gemeinsam anschauen und analysieren. Und nicht nur das: Die Zuschauer können nun an einem beliebigen Punkt wieder in die Mehrspieler-Partie einsteigen und erhalten so die Möglichkeit, unglückliche Spielzüge noch einmal zu korrigieren. Das Ganze funktioniert übrigens auch mit fremden Replays von Profi-Spielern.

BATTLE.NET RELOADED

Blizzards hauseigener Online-Service Battle.net wurde optisch generalüberholt und bietet nun mehr Komfort. Wichtige Features wie Replays sind nun nicht mehr umständlich hinter verschachtelten Menüs versteckt. Neben kosmetischen Änderungen finden sich im aufgemöbelten Battle.net auch neue Funktionen.

Stufensystem Nach Abschluss benutzerdefinierter Spiele und Ranglistenpartien erhalten Sie für die gespielte Spezies Erfahrungspunkte, die sich unter anderem nach der Anzahl der produzierten und vernichteten Einheiten richten. Bei Stufenaufstieg winken Belohnungen wie neue Porträts für das Profil, Decals, Skins und Tanzanimationen für Einheiten. Das sorgt für einen Extraschub Motivation.

Gruppierungen und Clans Blizzard treibt die Community-Vernetzung voran: Alle Spieler können sich themenspezifischen Gruppierungen anschließen oder diese selbst gründen. Beim Erstellen legen Sie fest, ob die Gruppe frei zugänglich oder privat sein soll. Über News-Tabs und integrierten Chat kommunizieren Sie mit den Mitgliedern. Clans funktionieren nach einem ähnlichen Schema, allerdings können Sie nur einem einzigen angehören.

◀ Ganz egal, ob Sieg oder Niederlage: Nach einer Mehrspieler-Partie wandern Erfahrungspunkte aufs Profilkonto. Mit der Zeit schalten Sie allerhand Belohnungen frei.

▼ Das runderneuerte Battle.net ist merklich aufgeräumter und übersichtlicher. Mit dem Stufensystem und überarbeiteten Replays bietet der Online-Service auch neue Funktionen.





Feuer frei: Mit den gepanzerten Kampfhellions der Terraner räumen wir in der Protoss-Basis mächtig auf.

◀ Die wendigen Raumschiffe der Protoss eignen sich hervorragend, um feindliche Sammler schnell und effizient auszuschalten.

Übung macht den Meister

In **Starcraft 2: Wings of Liberty** haben viele Spieler nach Abschluss der Solo-Kampagne das Interesse an Zerg, Terranern und Protoss verloren und den Mehrspieler-Modus kaum angerührt. Blizzard bemüht sich in **Heart of the Swarm** nun, mehr Spieler für die Königsdisziplin des Strategiespiels zu begeistern. Eine Idee ist dabei der brandneue Trainingsmodus. Wie der Name bereits vermuten lässt, werden hier **Starcraft**-Neulinge in drei Stufen mit den Grundlagen vertraut gemacht: Wie errichte ich eine funktionierte Basis? Wie viele Sammler benötige ich für den Rohstoffabbau? Und mit welchen Einheiten ziehe ich am besten in die Schlacht? Sie schauen dabei nicht passiv dem Computer zu, sondern spielen selbst. Bildschirmeinblendungen weisen dabei auf begangene Fehler hin, etwa wenn untätige Arbeiter rumstehen oder Sie zu früh bestimmte Gebäude errichten. Mit dem angeeigneten Know-how können Anfänger gegen den Computer antreten. Sie dürfen KI-Mitstreitern in Team-Gefechten neuerdings sogar rudimentäre Befehle erteilen. Oder Sie versuchen direkt in einem Mehrspieler-Gefecht ihr Glück. Das Matchmaking-System weist Ihnen nach fünf Testspielen automatisch Gegner zu, die ungefähr dem eigenen Spielniveau entsprechen. Verbessern Sie sich, klettern Sie eine Stufe in der Rangleiter hoch. Umgekehrt ist das selbstverständlich ebenso möglich.

Coaching in Echtzeit

Im Zuge von **Starcraft 2: Heart of the Swarm** hat Blizzard die Online-Spieleplattform Battle.net komplett renoviert und mit neuen Funktionen ausgestattet (siehe Kasten). Eine davon: Verbesserte Replays. Vorbei sind die Zeiten, in denen Spieler allein vor dem Bildschirm hockten, um vergangene Partien zu analysieren. Im **Starcraft 2**-Add-on können Sie neuerdings Freunde und Bekannte einladen, um ein Replay gemeinsam anzuschauen. Besonders cool: Sie können an jedem Punkt des Replays das Spiel fortsetzen, etwa wenn Sie sich wegen eines bestimmten Spielzugs eine Niederlage eingefangen haben. Das wirkt sich positiv auf die Lernkurve aus, denn wenn man Fehler direkt erkennt, wird man diese beim zweiten Mal versuchen zu vermeiden. Das neue Feature ist auch deshalb gelungen, weil Sie Mehrspieler-Begegnungen auch dann weiterspielen können, wenn diese zum Beispiel aufgrund von Verbindungsproblemen vorzeitig beendet wurden. Wenn Ihnen die Neuerungen in **Starcraft 2: Heart of the Swarm** aus irgendeinem Grund nicht zusagen, können Sie die Erweiterungsstufe jederzeit über das Hauptmenü wechseln. So können Hobby-Strategen sowohl Ranglistenpartien als auch benutzerdefinierte Spiele auf dem Stand von **Wings of Liberty** absolvieren. Auch der Wechsel von Regionen ist so leicht möglich, die Statistiken werden jedoch für die Gebiete einzeln gespeichert. ❑

MEINE MEINUNG |

*Max Falkenstern**



„Prima Mehrspielermodus mit sinnvollen Neuerungen"

Für leidenschaftliche **Starcraft**-Fans ist die neue Erweiterung sicherlich ein absolutes Muss. Die sieben neuen Einheiten für die drei bekannten Völker bringen frischen Wind auf die Schlachtfelder, auch wenn diese in den ersten Tagen nach dem Verkaufsstart noch zögerlich von den Spielern eingesetzt werden. Tief greifende Änderungen am Spielkonzept sollten Hobby-Strategen allerdings nicht erwarten, was eingefleischte Veteranen sogar begrüßen dürften. Auch Einsteiger sollten einen Blick in den Mehrspieler-Modus wagen. Dank hilfreicher Übungsmissionen, ausgeklügeltem Coaching-System und gelungenem Matchmaking entdecken auch absolute **Starcraft**-Neulinge die Faszination am Multiplayer.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sieben sinnvolle Einheiten für Terraner, Zerg und Protoss
- ➕ Battle.net nun mit übersichtlicher und aufgeräumter Benutzeroberfläche
- ➕ Gelungener Trainings-Modus für Neueinsteiger
- ➕ Geniale Replay-Funktion mit „Kontrolle übernehmen"-Funktion
- ➖ Keine wirklich tief greifenden Neuerungen oder neue Spielmodi
- ➖ Nach wie vor keine LAN-Unterstützung im Multiplayer-Modus

* Max Falkenstern ist Online-Volontär bei pcgames.de. Als passionierter SC2-Spieler hat er über 800 Stunden im Mehrspielermodus verbracht.

Starcraft 2: Heart of the Swarm – Tipps und Tricks zur Technik

Von: Oliver Halbig/Frank Stöwer

Nicht nur das Gameplay, sondern auch die Grafik und sogar das Battle.net wurden für die Starcraft-2-Erweiterung etwas aufpoliert.

DAS NEUE BATTLE.NET – PRIVATSPHÄRE SCHÜTZEN, EINSTELLUNGEN OPTIMIEREN

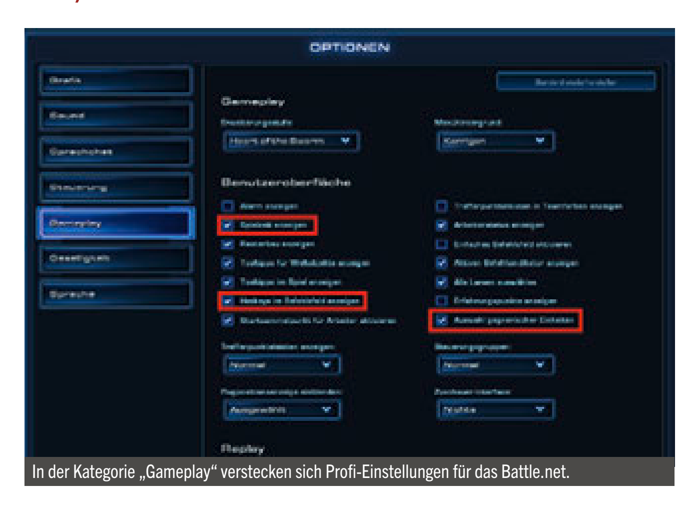
Im Optionsmenü verstecken sich kleine Verbesserungen, mit denen Sie sich das Leben im Einzel- und Mehrspieler etwas vereinfachen können. Die nötigen Optionen finden Sie unter dem Reiter „Gameplay". Eine spezielle Anpassung ist auf jeden Fall notwendig, wenn Sie sich seit **Wings of Liberty** erstmalig wieder einloggen.

Sinnvolle Interface-Optionen

Im Einzelspieler gibt es diverse Erfolge, die an ein Zeitlimit geknüpft sind, und im Mehrspieler ist die verstrichene Spielzeit ein wichtiges Kriterium für eventuelle Taktiken Ihres Gegners. Um nicht mit der Stoppuhr neben dem PC sitzen zu müssen, können Sie mit einem Haken an der Option „Spielzeit anzeigen" eine Uhr am rechten Rand der Mini-Karte einblenden. Die letzten beiden Kästchen auf der rechten Seite sind mit **Heart of the Swarm** hinzugekommen. Von größerer Bedeutung ist allerdings nur die letzte Option: Sie müssen hier einen Haken setzen, wenn Sie wie im ersten Teil gegnerische Einheiten im Spiel anklickbar machen möchten. Für schnelles Kommandieren Ihrer eigenen Einheiten sind Hotkeys und deren Belegung von großer Bedeutung. Bis Sie diese auswendig können, sollten Sie die Belegungen mit der Option „Hotkeys im Befehlsfeld anzeigen" einblenden.

Privatsphäre schützen

Nachdem Sie das Battle.net zum Thema Gameplay Ihren Vorlieben und Gewohnheiten angepasst haben, sollten Sie sich noch einen Moment um Ihre Privatsphäre kümmern: Eine der neuen Sozial-Funktionen ist dafür gedacht, **Starcraft**-Spieler in Ihrem Netzwerk ausfindig zu machen. Für private Haushalte hat das keine Bedeutung, in Universitätsnetzwerken oder Internetcafés werden Sie aber gemeinsam mit allen örtlichen Spielern in einer einsehbaren Liste geführt. Das soll es einfacher machen, vor Ort Leute mit gleichen Interessen zu finden. Wenn Sie das nicht möchten, finden Sie unter dem Reiter „Geselligkeit" auf der rechten Seite das Feld „Liste mit Spielern in Ihrer Nähe" – setzen Sie dort einen Haken.



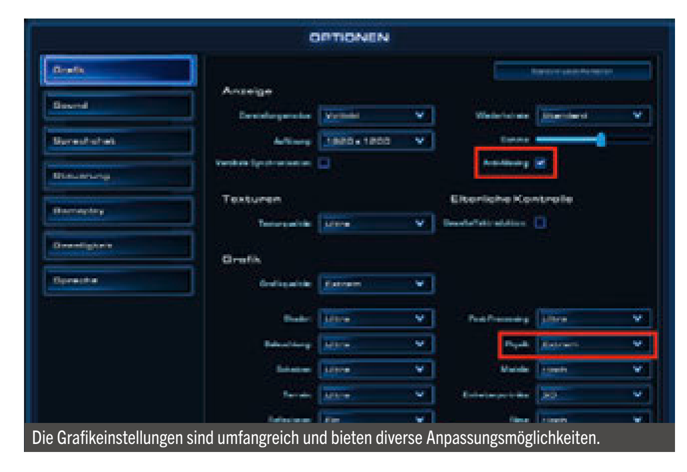
In der Kategorie „Gameplay" verstecken sich Profi-Einstellungen für das Battle.net.

DIE GRAFIKEINSTELLUNGEN – HÖHERE BILDRATEN FÜR SCHWIERIGE MOMENTE

Um in aufregenden Momenten nicht die Übersicht zu verlieren, sollte Ihr PC eine möglichst konstante Bildrate produzieren. Nichts ist ärgerlicher, als wenn im entscheidenden Moment das große Ruckeln beginnt. Zumal Sie immer bedenken müssen, dass Sie im Mehrspieler womöglich das Spiel von gleich mehreren Personen ausbremsen. Mit **Heart of the Swarm** sind zudem ein paar Verbesserungen nachgereicht worden, die Ihr System zusätzlich fordern.

Neue Physik- und Schatteneffekte

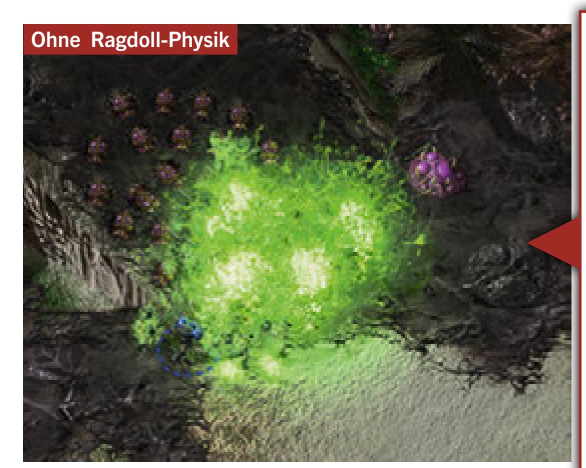
Eine einschneidende Änderung dreht sich mit **Heart of the Swarm** um die Physik-Effekte: Die Animationen werden nun von kinetischer Energie beeinflusst, was zum Beispiel dafür sorgt, dass vernichtete Einheiten von einer Explosion durch die Luft geschleudert werden. Dafür wurde die Option „Physik" um das Extrem-Setting erweitert. Wenn Sie die Erweiterung also in ihrer vollen Schönheit erleben möchten, müssen Sie die alte „Ultra"-Option um eine Stufe hochstellen. Bedenken Sie aber, dass das die Arbeit für Ihre CPU deutlich erhöht. Mit der neuen Option für „Indirekte Schatten" können Sie dagegen Ihrer Grafikkarte noch zusätzlich etwas zu tun geben. Der Effekt ist aber rein optional und nur selten wirklich zu sehen – deaktivieren Sie ihn zugunsten höherer Bildraten.



Die Grafikeinstellungen sind umfangreich und bieten diverse Anpassungsmöglichkeiten.

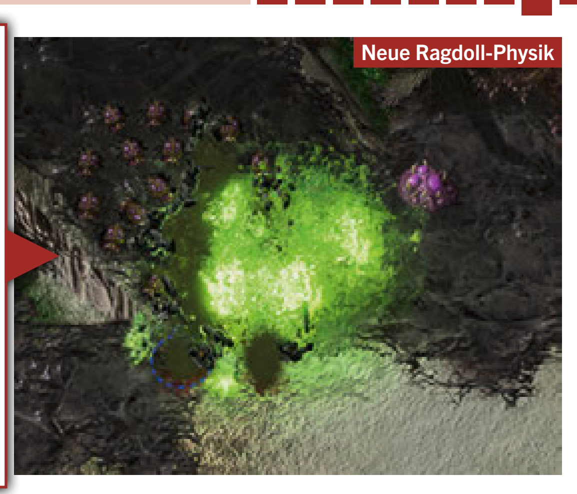
Kantenglättung: AMD-Nutzer, aufgepasst!

Die Option zur Kantenglättung ist noch relativ neu und in den Standardeinstellungen normalerweise ausgeschaltet. Das hat einen einfachen Grund: Spieler mit AMD-Grafikkarten haben in manchen Situationen mit hohen Einbrüchen der Bildrate zu kämpfen. Besonders im Zusammenhang mit den Protoss-Tarneffekten kann die Fps-Rate stark absacken und das Spielgefühl beeinträchtigen. Lassen Sie in diesem Fall die Option einfach deaktiviert. Da es sich nur um einen Filtereffekt und nicht um eine vollwertige Kantenglättung handelt, ist die Wirkung bei handelsüblichen Bildschirmen ab einer Auflösung von 1.680 x 1.050 Pixeln ohnehin kaum zu erkennen.


Ohne Ragdoll-Physik

NEUE RAGDOLL-PHYSIK

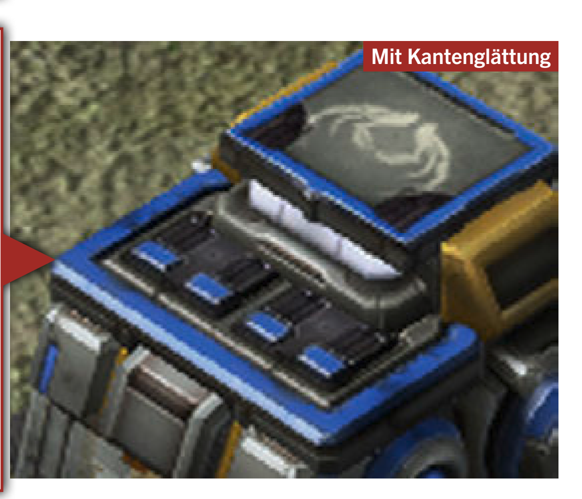
Die interessanteste Neuerung für **Heart of the Swarm** ist die Verbesserung der Physik: Diese sogenannten „Ragdoll-Effekte“ sorgen für neue Sterbeanimationen und die damit zusammenhängende Berechnung von kinetischer Energie. Im hier verwendeten Beispiel stirbt eine unvorsichtige Gruppe Space Marines an einem Berstling-Angriff. Die kinetische Energie der Explosion nimmt Einfluss auf die Animation und die Überreste der mutigen Marines werden in alle Richtungen geschleudert.

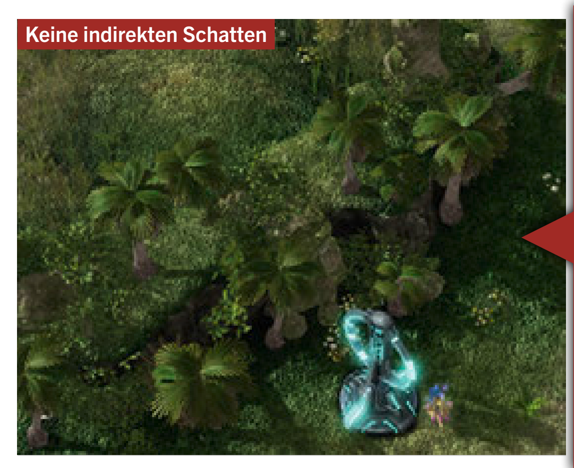

Neue Ragdoll-Physik

Keine Kantenglättung

KANTENGLÄTTUNG

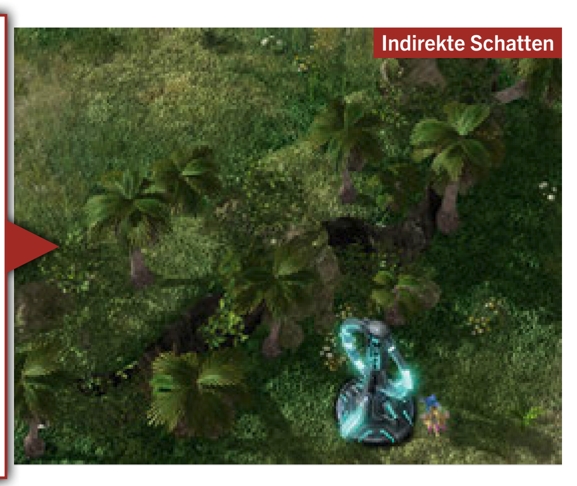
Die lange geforderte Kantenglättungs-Option wurde bereits vor einiger Zeit für **Wings of Liberty** nachgereicht. Der verwendete Filter kann im Grafikmenü aktiviert werden. Der Effekt ist jedoch gering und auch in starker Vergrößerung nur schwer zu erkennen. In der Praxis profitieren davon große Bildschirme mit kleinen Auflösungen, die im Bereich von 1.280 x 720 Pixeln arbeiten. Zusätzlich haben Grafikkarten von AMD in einigen Situationen mit stark sinkenden Bildraten zu kämpfen.


Mit Kantenglättung


Keine indirekten Schatten

INDIREKTE SCHATTEN

Die Darstellung von indirekten Schatten ist ein optisches Spielzeug, das in der Regel nur Grafikliebhabern auffällt. Am abgebildeten Beispiel ist schön zu sehen, wie auf dem linken Bild die Schatten als schwarze Fläche dargestellt werden. Wenn die indirekten Schatten wie auf dem rechten Bild aktiviert werden, bezieht das Spiel den Lichteinfall durch die Vegetation mit ein und berechnet ebenfalls die Überlagerung mehrerer Schatten – die Schatten wirken natürlicher.


Indirekte Schatten


Simple Gebäudedarstellung

VERBESSERTER KRIECHER

Diese technische Verbesserung ist der neuen Zerg-Kampagne angemessen: Gebäude der Protoss und der Terraner, die sich im Einflussgebiet des Zerg-Kriechers befinden, schwebten in der alten Fassung recht komisch auf dem matschigen Untergrund. In **Heart of the Swarm** versinken diese Gebäude jetzt mit sichtbarem Effekt tief im Zerg-Kriecher. Da der schleimige Baugrund in der neuen Erweiterung häufiger Kontakt mit Gebäuden hat, bekommen Sie diese Neuerung recht oft zu Gesicht.


Neue Effekte bei der Gebäudedarstellung

Auf der Regionenkarte sehen Sie in der Ferne Ihre Nachbarstädte und können mit ihnen in sehr eingeschränktem Rahmen Handel treiben.

Witzige Einfälle wie Dr. Vus Killerroboter aus dem DLC **Helden und Schurken** (in der Limited Edition enthalten) verströmen den typischen Maxis-Charme.

Sim City

Von: Peter Bathge

Erst stauten sich die Spieler auf den Servern, dann sabotierten Bugs den Spaß am Städtebau.



Stellen Sie sich folgende Situation vor: Münchens Oberbürgermeister Christian Ude reckt zu Beginn des Oktoberfests triumphierend sein Holzhämmerchen in die Höhe und gröhlt ein „O'zapft is!" ins Mikrofon. Die Besuchermassen drängen in Richtung des angeschlagenen Bierfasses, klirrende Maßkrüge in Händen. Ude dreht am Zapfhahn – und statt goldgelber Flüssigkeit zischt nur heiße Luft aus der Öffnung. Ganz schön peinlich, oder? Mindestens genauso peinlich: **Sim City** erscheint am 7. März – und kaum ein Käufer kann es spielen, weil die notwendige permanente Verbindung mit EAs Online-Servern nicht zustande kommt.

Alles wie immer?

Der Neustart der Serie, deren letzter gelungener Ableger (**Sim City 4**) vor zehn Jahren erschien, behält das grundsätzliche Spielprinzip der Reihe bei: In einer von acht Regionen mit Platz für jeweils bis zu 16 Städte entscheiden Sie als Bürgermeister über Wohl und Wehe von Arbeitern, Geschäftsleuten und Industriellen. Sie legen fest, wo Straßen entlang führen, an welcher Stelle Polizeistationen und Mülldeponien entstehen, stellen Wassertürme auf, versorgen die Stadt mit Elektrizität und verschönern das Landschaftsbild mit Parkanlagen. Ihre Ziele setzen Sie sich selbst; **Sim City** ist ein Spiel für Schönbauer und Optimierungsjunkies auf der Suche nach der prächtigsten/reichsten/effizientesten Stadt. Wenn es an die Verwirklichung Ihrer Bauträume geht, schränkt Sie das Spiel aber massiv ein.

Der Kuhdorfsimulator

Alle Karten von **Sim City** sind gleich große Quadrate mit einem Bruchteil der Fläche einer **Sim City 4**-Landschaft. Die Karten sind nach gerade

KATASTROPHALER START DANK ONLINE-ZWANG

Um Sim City zu spielen, benötigen Sie eine permanente Internetverbindung. Zum Start waren die Server tagelang nicht erreichbar.

Am Donnerstag und Freitag nach der Veröffentlichung des Spiels in Europa waren die **Sim City**-Server hoffnungslos überlastet – obwohl Electronic Arts eigentlich genug Zeit hatte, um aus dem ebenso katastrophalen US-Start am Dienstag eine Lehre zu ziehen. Immerhin: EA und Maxis reagierten fix und stellten zahlreiche neue Server zur Verfügung. Bereits am Wochenende hatten wir mit der Einwahl und dem Update-Prozess vor Spielstart keine Probleme mehr. Einige Spieler berichteten bei Redaktionsschluss aber immer noch von Verbindungsabbrüchen und Bugs beim Laden eines Spielstands oder wenn sie eine neue Stadt anlegten. Ein besonders gefürchteter Fehler trat im Test nur einmal auf: Aus unerfindlichen Gründen war das Spiel nicht in der Lage, unsere Stadt auf dem Server zu speichern (**Sim City** legt keine lokalen Spielstände auf dem eigenen PC an) und die Siedlung wurde auf den Stand eines früheren Savegames zurückgesetzt. Das sorgte für Frust, war aber die Ausnahme.



Warteschlangen, Verbindungsabbrüche und randvolle Server: Den Start von **Sim City** als holprig zu bezeichnen, wäre eine krasse Untertreibung.

DIE FÜNF GRÖSSTEN BAUSTELLEN VON SIM CITY

Ähnlich wie viele Online-Rollenspiele läuft Sim City bei Release noch nicht rund und wirkt unfertig. Wir zeigen auf, wo Entwickler Maxis noch kräftig nachbessern sollte.

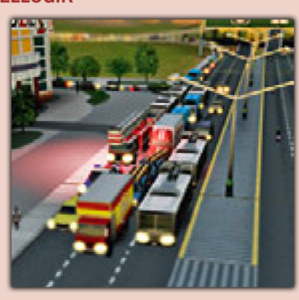
1 SERVER-ANBINDUNG

Sim City ist ein Online-Spiel ohne Offline-Modus. Das dürfte einigen Spielern aus Prinzip sauer aufstoßen. Wir hätten kein Problem damit, wenn auf die Server dafür zu 100 % Verlass wäre. Doch mit dem holprigen Launch hat EA das Vertrauen der Spieler erschüttert; die auf einzelnen Servern abgelegten Spielerstände stellen zudem derzeit noch ein großes Risiko wegen eines möglichen Datenverlusts dar.



2 BUGS & SPIELLOGIK

Fünf Patches hat Maxis bereits veröffentlicht, doch noch immer leidet der Simulationskern von **Sim City** unter zahlreichen Bugs und unrealistischem KI-Verhalten. Hier müssen weitere Updates schleunigst Besserung bringen, damit beispielsweise nicht solche unauflösbaren, kilometerlangen Staus wie im Bild entstehen.



3 KARTENGRÖSSE & TERRAFORMING



Die derzeitige Kartengröße ist ein Witz für eine Spielserie, die sich seit jeher dadurch ausgezeichnet hat, dass Spieler gigantische Metropolen aus dem Boden stampfen konnten. Die Platzprobleme stellen zwar auch eine spielerische Herausforderung dar, zuvorderst wirken sie aber künstlich und aufgezwungen. Das Fehlen des Terraformings verschärft das Problem noch: Es lohnt sich nicht, auf hügeligen Regionen zu spielen, weil Sie dabei Platz verschwenden.

4 TRANSPARENZ



Warum stockt der Vekehr? Wieso bekommen meine Arbeiter nicht die nötige Ausbildung? Wie viele Menschen wohnen in einem Hochhaus? **Sim City** geizt mit konkreten Zahlen und lässt manche Zusammenhänge ungeklärt. Das Ergebnis sind Fragezeichen über den Köpfen der Spieler und jede Menge Frust.

5 LANGZEITMOTIVATION

Sim City ist zu einfach. Erfahrene Städtebauer hebeln den Schwierigkeitsgrad viel zu leicht aus und verdienen sich dumm und dämlich mit Tourismus, Casinos und Rohstoffexporten. Zusammen mit dem auffällig leeren Baumenü lässt das die Langzeitmotivation in den Keller sacken. Die Boni der Großprojekte, für deren Bau sich mehrere Städte oder Spieler zusammenschließen, fallen derzeit noch zu unspektakulär aus, um Vielspielern ein langfristiges Ziel mit toller Belohnung zu bieten.



einmal zwei Stunden zugebaut, danach bleibt nur noch die Möglichkeit, die bestehende Infrastruktur zu optimieren. Aufgrund der ständigen Enge gibt es kaum Raum für Experimente, zudem erwecken die fertigen Siedlungen niemals den Eindruck einer mächtigen Metropole, wie es in den Vorgängern der Fall war.

Das ist von den Entwicklern beabsichtigt: Alle Städte einer Region sollen zusammen eine riesige Siedlung bilden. Dieser Versuch schlägt aber wegen der großen Abstände zwischen den Quadraten auf der Regionenkarte fehl; die Viertel wachsen im Spielverlauf nicht zusammen.

Auf den winzigen Bauflächen verschwendet **Sim City** zudem unnötig Platz, denn das aus den Vorgängern bekannte Terraforming gibt es nicht. Somit ist es unmöglich, Flüsse aufzuschütten, Küstenverläufe zu bearbeiten oder Hügel einzuebnen. Gebiete mit diesen landschaftlichen Besonderheiten sind somit enorm unattraktiv, da sich auf unebenem Boden nur sehr wenige Gebäude platzieren lassen.

Motiverend durch und durch

Sim City gibt sich Mühe, Einsteiger an die Hand zu nehmen. Die übersichtliche Benutzeroberfläche macht das Anlegen von Straßen und das Ausweisen von Wohn-, Geschäfts- und Industriezonen kinderleicht. Praktische Filterfunktionen vermitteln auf grafische Weise, wo die Luftverschmutzung der Stadt am schlimmsten ist oder welche Stadtviertel den höchsten Grundstückswert besitzen. Denkblasen und kleine Aufgaben der Stadteinwohner geben Ihnen einen schnellen Überblick über Probleme in der Stadt.

Leerlauf ist in den ersten Stunden so gut wie nicht vorhanden. Gemäß dem Werbespruch eines deutschen Baumarkts gibt es immer was zu tun: Hier noch schnell eine Busstation einrichten, da flugs den Export von Stahlträgern anleiern und dann wollten wir ja auch noch kurz das Stauproblem an unserer Hauptstraße lösen und in der Universität eine neue Technologie erforschen … Huch, ist es etwa schon wieder 3 Uhr morgens? In **Sim City** vergeht die Zeit anfangs nicht wie im Flug, sie wird systematisch vernichtet, weil wir immer die nächste Belohnung, das nächste selbstgesteckte Ziel vor Augen haben.

Kleinteiligere Bauvorhaben

Neu: Selbst platzierte Gebäude wie Erz-Minen, Krankenhäuser, Schulen

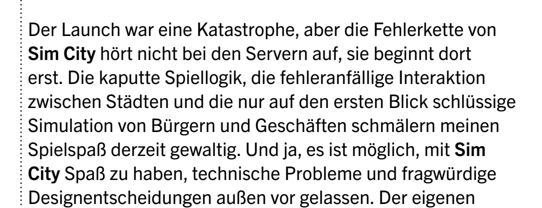


Mehrspielerpartien sind nur mit zuverlässigen Freunden genießbar. Wer lieber allein spielt, markiert seine Region als „privat“. Ein optionaler Sandbox-Modus schaltet zudem sofort alle Bauoptionen frei.



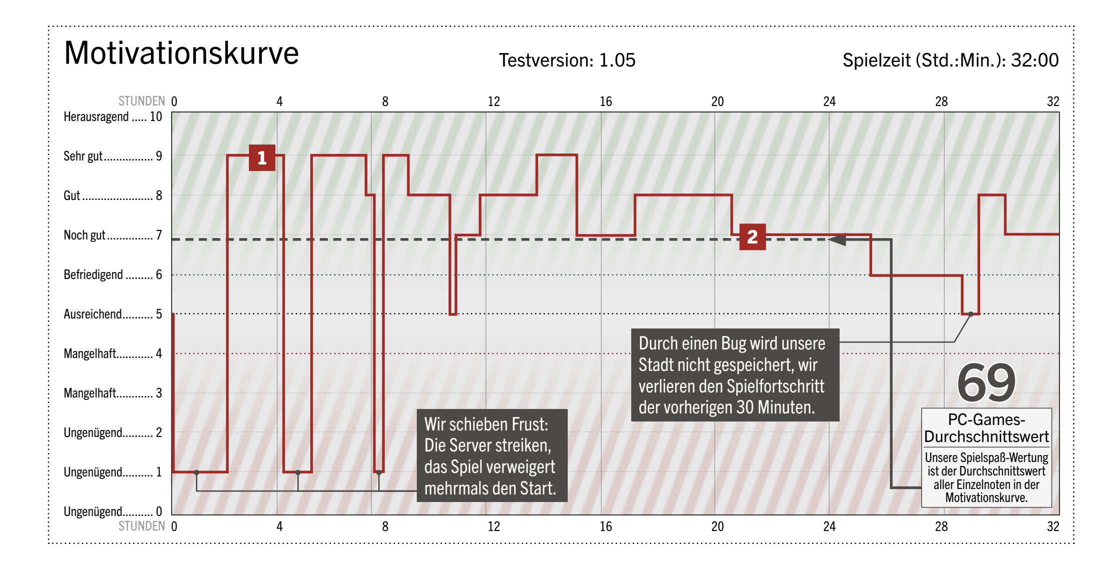
Die Gebäude-Upgrades sind eine der besten Neuerungen von **Sim City** und verpassen dem Bürgermeisteralltag einen Extraschuss Komplexität im Vergleich zu **Sim City 4**.

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



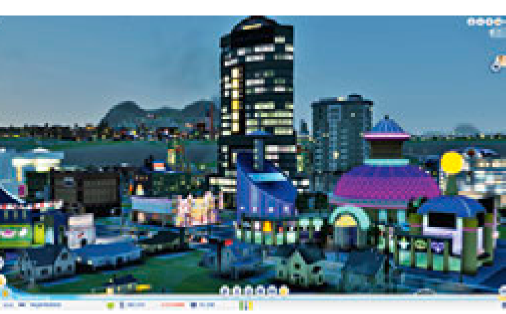
„Die Entwickler haben noch viel Arbeit vor sich."

Der Launch war eine Katastrophe, aber die Fehlerkette von **Sim City** hört nicht bei den Servern auf, sie beginnt dort erst. Die kaputte Spiellogik, die fehleranfällige Interaktion zwischen Städten und die nur auf den ersten Blick schlüssige Simulation von Bürgern und Geschäften schmälern meinen Spielspaß derzeit gewaltig. Und ja, es ist möglich, mit **Sim City** Spaß zu haben, technische Probleme und fragwürdige Designentscheidungen außen vor gelassen. Der eigenen Mini-Metropole beim Wachsen zusehen, die Infrastruktur organisieren, Probleme identifizieren und bewältigen – das alles ist äußerst unterhaltsam und faszinierend. Jedenfalls bis zu einem gewissen Punkt, denn die Langzeitmotivation nimmt nach der ersten mit mehreren Städten besiedelten Region rapide ab. Dafür bieten die kleinen Karten zu wenig Raum zum Experimentieren, dafür weist das Baumenü (noch) zu viele Lücken auf.





1 Der Einstieg ist butterweich. Es macht Laune, der Stadt beim Wachsen zuzusehen und mehrere Siedlungen parallel zu verwalten, die sich einander durch den Kauf und Verkauf von Wasser oder die Bereitstellung von Einsatzfahrzeugen unter die Arme greifen.



2 Die sechs Stadtspezialisierungen (Bergbau, Bohrungen, Handel, Elektronik, Tourismus, Glücksspiel) ermutigen uns dazu, abwechslungsreiche Metropolen anzulegen. Doch aufgrund der geringen Kartengröße und der wenigen Bauoptionen stellt sich schneller Langeweile ein als in **Sim City 4**.

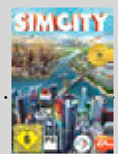
oder Ihr eigenes Bürgermeisteranwesen erweitern Sie Schritt für Schritt um neue Fördertürme, Behandlungsräume, Schulbusgaragen oder Swimmingpools. Dadurch erhöhen Sie die Reichweite der Bauten und müssen nicht mehr wie in den Vorgängern etwa mehrere Polizeistationen aus dem Boden stampfen, damit deren Einflussradien das komplette Stadtgebiet abdecken.

Unfertig und fehleranfällig

Die mit viel Tamtam eingeführte Glassbox-Engine von **Sim City** erweist sich im Test als die Achillesferse des Spiels: Das Simulationsfundament sorgt teils für unrealistische Ergebnisse. Das reicht von wenig aussagekräftigen Statistiken rund um die Bevölkerungszusammensetzung über nutzlose KI-Berater bis hin zur behämmerten Fahrzeug-KI. Dank dieser tingeln etwa Busse im Gänsemarsch durch die Stadt, Autos fahren sinnlos im Kreis oder bevorzugen vermeintlich schnellere Schleichwege gegenüber breiten, aber gähnend leeren Hauptstraßen.

So kam es im Test mehrmals vor, dass unsere Ratgeber Alarm schlugen, weil wir angeblich nicht genügend Wasser hatten, obwohl die Pumpen einen Überschuss zutage förderten. Oder das Spiel herrschte uns an, doch mehr Jobs zu schaffen, obwohl die Statistik noch Tausende unbesetzte Stellen auswies. Ein Geschäft bemängelte, dass es zu wenig Frachtgut gab, der Laden daneben freute sich derweil über die exzellente Versorgung mit Gütern.

Die Interaktion zwischen per Straße verbundenen Städten ist ebenfalls fehlerbehaftet: Der Austausch von Strom oder Notarztwagen gegen Gebühren funktioniert, der von Pendlern dagegen nicht. Im derzeitigen Zustand beginnt die schöne Fassade von **Sim City** somit nach wenigen Stunden zu bröckeln. Darunter kommt ein Serienspross zum Vorschein, der Teil 4 in nahezu allen Punkten unterlegen ist. ❑



SIM CITY

Ca. € 55,-
7. März 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Maxis
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie benötigen einen Origin-Account und eine permanente Internetverbindung während des Spiels. Ein Offline-Modus fehlt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Charmant und farbenfroh, im Detail aber sehr grob
Sound: Eingängige Musik, drolliges Sim-Kauderwelsch, klasse Geräusche
Steuerung: Sehr intuitive Maussteuerung mit teils umständlicher Gebäudeplatzierung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Spieler tauschen Rohstoffe untereinander und bauen zusammen Großprojekte in acht Regionen.
Zahl der Spieler: 2–16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E7400/Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon 5830
Empfehlenswert: Core i5 3450/AMD FX 4170, 4,0 GB RAM, Geforce GTX 560 Ti/Radeon 6950

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Auch wenn ab und zu Zombies auftauchen: Der Gewaltgrad liegt für gewöhnlich auf Tetris-Niveau.

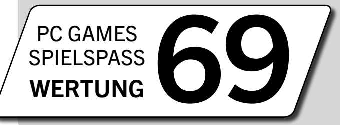
DIE TEST-ABRECHNUNG

Zu Redaktionsschluss plagten das Spiel immer noch etliche Bugs, unter anderem in Verbindung mit der Verkehrssimulation und dem exakten Platzieren von Gebäuden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hervorragender Spieleinstieg
- ➕ Exzellenter Spielfluss
- ➕ Tolle Modellbau-Atmosphäre
- ➕ Durchdachte Gebäude-Upgrades
- ➕ Interessante Stadt-Spezialisierungen
- ➕ Auf Teamwork ausgelegter Mehrspielermodus
- ➖ Viele Bugs und Verbindungsfehler
- ➖ Sims-KI mit etlichen Aussetzern
- ➖ Schwer nachvollziehbare Spiellogik
- ➖ Fehleranfälliges Zusammenspiel unterschiedlicher Städte
- ➖ Undurchsichtige Statistiken
- ➖ Kleine Karten ohne Terraforming
- ➖ Mangelnde Langzeitmotivation
- ➖ Niedriger Schwierigkeitsgrad
- ➖ Wenig lohnenswerte Großprojekte
- ➖ Kein Offline-Modus
- ➖ Nutzlose Berater
- ➖ Kein freies Speichern und Laden

EINZELSPIELER-TESTURTEIL



AUF DVD
• Video zum Spiel

Der charismatische Eddie schart im Spielverlauf jede Menge Anhänger wie diese Headbanger um sich.

Bosskämpfe sind selten und spielerisch recht simpel, aber dafür durchweg cool in Szene gesetzt.

Brütal Legend

Von: Felix Schütz

Laut, wild und nun endlich auch für den PC: Tim Schafer setzt der Welt des Heavy Metal ein leidenschaftliches Denkmal.

Es war ein langer Weg: 2005 begann Double Fine mit den Arbeiten an einem Spiel, das die ultimative Liebeserklärung an Heavy-Metal-Musik werden sollte. 2008 wurde das Projekt vom damaligen Publisher Activision Blizzard fallen gelassen. Es folgte ein Rechtsstreit, den Entwickler Double Fine gewann – und so erschien das Spiel 2009, allerdings nur für Konsolen. Doch damit ist nun Schluss: Fast vier Jahre später (!) ist **Brütal Legend** endlich auch für PC erhältlich.

Die Macht des Metal

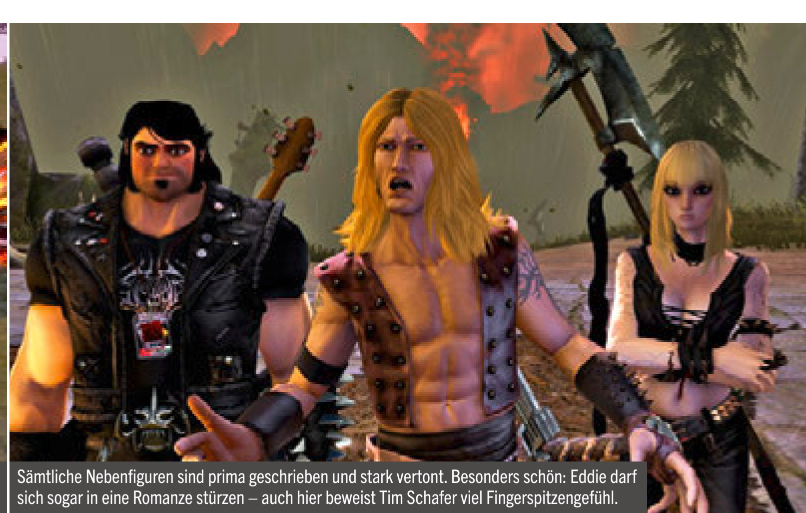
Brütal Legend erzählt die Geschichte von Eddie Riggs, einem herrlich raubeinigen Roadie, der durch einen Unfall in eine bizarre Fantasiewelt teleportiert wird. Dort werden Menschen von Dämonen unterdrückt – der beherzte Eddie schließt sich darum einer Widerstandsbewegung an, die sich gegen diese Tyrannei zur Wehr setzt. Eddies Talente machen sich dabei schnell bezahlt. Als er etwa die Saiten seiner E-Gitarre zupft und dadurch prompt ein paar Dämonen in Flammen aufgehen lässt, erkennt er: Rockmusik – je lauter, desto besser! – ist Kraft, Magie und Antrieb in dieser Welt. Und so hat Double Fine sie auch grafisch umgesetzt: glänzender Chrom, Stacheln, Motoren, Feuer und Schädel – die toll designte Spielwelt ist geprägt von solchen Motiven. Dazu dröhnen 108 lizenzierte Metal-Songs aus den Boxen, die perfekt zur Atmosphäre des Spiels passen – als Liebeserklärung an die Heavy-Metal-Kultur ist **Brütal Legend** damit ein Volltreffer.

Open-World-Action trifft Strategie

Eddies Streifzug durch die Metal-Welt führt ihn durch eine feste Missionsabfolge, bei der er zig liebenswerten Charakteren begegnet, die sich seiner Sache anschließen. Zwischen gelungenen Cutscenes und teils saukomischen Dialogen steht vor allem Action auf dem Spielplan, Rätsel und Adventure-Elemente gibt's hier



Die offene Spielwelt wirkt etwas leer und leblos, trotzdem macht es aber Spaß, bei lautem Heavy Metal in Eddies Feuer spuckender Karre durch die Landschaft zu brettern.



Sämtliche Nebenfiguren sind prima geschrieben und stark vertont. Besonders schön: Eddie darf sich sogar in eine Romanze stürzen – auch hier beweist Tim Schafer viel Fingerspitzengefühl.

Die Macht des Metal: Eddies Gitarre entfesselt Blitze und Feuerstöße.

Nebenmissionen sind zwar zahlreich, wiederholen sich aber schnell und bieten nur kurzzeitige Zerstreuung.

Köstlich: Ozzy Osbourne spricht seine Rolle als exzentrischer Händler mit Talent und Begeisterung.

Zaubersprüche aktiviert man über ein solches Reaktions-Minispiel, das an **Guitar Hero** erinnert.

nicht: Eddie vermöbelt von früh bis spät Dämonen, und zwar mit einer schönen großen Axt, mit der er simple Kombo-Attacken aneinanderreiht. Das ist witzig und sieht gut aus, spielt sich aber nur solide – der Action fehlt es an Wucht, dem Trefferfeedback an Genauigkeit. Etwas Pep bringt zumindest das Magiesystem hinein: Eddies Gitarre kann nicht nur Elektroschocks und Feuerzauber auf Feinde ballern, sondern auch komplexere Zaubersprüche entfesseln, für die Eddie ein kurzes Reaktions-Minispiel à la **Guitar Hero** absolvieren muss. Außerdem darf Eddie jederzeit seine Feuer spuckende Karre herbeirufen, mit der er nach Lust und Laune durch die offene Welt brettert.

Mehrmals in der Kampagne muss Eddie auch sogenannte Bühnenschlachten bestehen – das sind groß angelegte Kämpfe in Arenen, in denen **Brütal Legend** zum waschechten Strategiespiel mutiert. Eddie fliegt dann auf dämonischen Schwingen über das Schlachtfeld, sichert Ressourcen, baut damit neue Truppen und gibt seinen Einheiten simple Kommandos, um schlussendlich die Bühne des Gegners plattzumachen. Eine schöne Spielidee, die sich aufgrund der unpraktischen Steuerung aber schnell abnutzt – man erlebt das ganze Geschehen stets aus Eddies Sicht, es gibt also keine klassische Übersichtskarte. Neue Truppen ordert man über ein umständliches Ringmenü – PC-Spieler sind hier deutlich mehr Komfort gewöhnt.

Starpower am Mikrofon

Wer sich stur auf die Hauptquestreihe konzentriert, hat **Brütal Legend** in sechs bis acht Stunden durchgespielt. Allerdings bietet das Spiel noch mehr: Zwischen den Hauptmissionen darf Eddie die offene (und leider recht leblose) Metal-Welt mit seiner Monsterkarre erkunden, um Secrets und freispielbare Boni zu finden. So entdeckt er etwa Statuen, die Eddies Lebenskraft steigern oder ihm neue Zaubersprüche gewähren. An vielen Orten kann er zudem Nebenmissionen annehmen, die jedoch schnell ihren Reiz verlieren: Gegner verkloppen, Geschütze bedienen, Wettrennen fahren – so sehen fast alle Aufträge aus, was angesichts der nur durchschnittlichen Action nicht lange motiviert. Immerhin bekommt man für Secrets und Nebenmissionen wichtigen Feuertribut – das ist eine Währung, mit der Eddie sich Upgrades für Axt, Gitarre und Fahrzeug kaufen kann. Wundervoll: Die Verbesserungen kauft man in einer Höllenschmiede, wo Ozzy Osbourne höchstpersönlich den überdrehten Verkäufer mimt! Seine Performance ist richtig witzig und gelungen, zumindest im englischen Original. Auch andere Rockstars leihen den Spiel-

BÜHNENSCHLACHTEN & MULTIPLAYER

Im Verlauf der Kampagne lernt der Spieler das Konzept der strategischen Bühnenschlachten kennen – sie bilden das Fundament des Mehrspielerparts. Die gelungene Grundiee: In einer Arena stehen Konzertbühnen, eine für jeden Spieler. Ziel ist es stets, die Bühne des Gegners zu zerstören. Dazu wählt man eine von drei Armeen: die Ironheads, die Drowning Doom oder die Tainted Coil. Jede Fraktion hat unterschiedliche Einheiten und einen eigenen Helden. Letzteren steuert man direkt, genauso wie im Singleplayermodus. In jeder Partie gilt es, zunächst Quellen zu sichern, um dadurch neue Ressourcen zu gewinnen. Mit denen kauft man neue Einheiten, die man mit den Tasten 1 bis 4 zum Angreifen, Folgen und Verteidigen ordert. Auf Knopfdruck steigt der Held auch blitzschnell in die Luft auf, um so einen guten Überblick über das Spielfeld zu bekommen – eine klassische Draufsicht wie in Strategiespielen üblich gibt es nämlich nicht. Cool: Der Held kann sich auch mit jeder Einheit zusammentun, um so verheerende Kombinationsangriffe auszulösen – Eddie kann sich beispielsweise mit einigen Headbangern zu einer Moshpit-Gruppe vereinen und so größeren Schaden anrichten. **Fazit:** Das simple Spielprinzip motiviert zwar nicht auf Dauer, für eine kurze, rockige Online-Partie am Abend langt's aber allemal. Schön: Die PC-Fassung enthält bereits alle DLC-Pakete der Konsolenfassungen, so hat man 13 Maps zur Auswahl.



▶ Umständlich: Einheiten kauft man über ein Ringmenü. Gerade PC-Strategen sind hier weit Besseres gewohnt.

Eddie kann jederzeit in die Lüfte gehen, um sich einen Überblick vom Geschehen auf der Map zu verschaffen. Danach stürzt er sich wieder ins Kampfgetümmel.



▲ Die erste Spielstunde weckt riesige Erwartungen: Die Story überzeugt mit tollem Tempo, das Design der Spielwelt ist eine Wucht und die Charaktere verbreiten gute Laune.

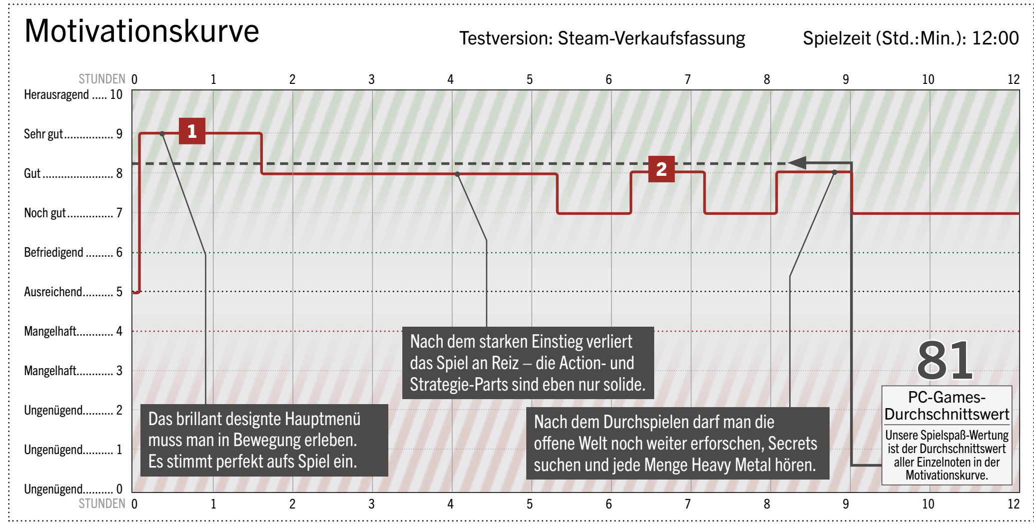
▲ Zum Ende hin werden Story und Spielwelt düsterer, die Spannung lässt spürbar nach. Trotzdem mündet das Ganze in ein befriedigendes Finale.

◀ Der Schauspieler, Synchronsprecher und Musiker Jack Black (Tenacious D) eröffnet das Spiel mit einer gelungenen filmischen Einleitung.

Motivationskurve

Testversion: Steam-Verkaufsfassung

Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



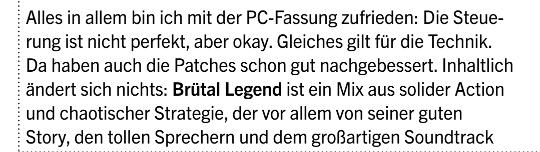
figuren ihre markanten Stimmen: Eddie wird in der Originalfassung von Jack Black gesprochen, in weiteren Rollen sind Rocker-Größen wie Lemmy Kilmister und Rob Halford zu hören – sie alle meistern ihren Job mit solcher Hingabe, dass die englische Tonspur für Metal-Fans zweifellos die erste Wahl darstellt. Wer trotzdem lieber zur deutschen Version greifen mag, darf beruhigt sein – auch die übersetzte Fassung klingt gut.

Die Umsetzung: Höhen und Tiefen

Für die PC-Version von **Brütal Legend** hat Double Fine ein bisschen bei der Technik nachgelegt: Texturen wirken schärfer, die Performance ist besser als auf Konsolen und zusätzliche Effekte wie Kantenglättung lassen das Bild sauberer erscheinen. Alles in allem sieht die PC-Version gut aus; das starke Design gleicht die veraltete Technik weitestgehend aus.

Die Steuerung wurde ordentlich für den PC angepasst, doch perfekt ist sie noch nicht – Eddie lässt sich zwar gut steuern, die Kontrolle seiner Karre fällt dagegen zu ungenau aus und auch die Ringmenüs wirken etwas umständlich. Auch wenn wir darum eher zum Xbox-360-Gamepad raten, lässt sich das Spiel problemlos mit Maus und Tastatur durchspielen. Zum Release hatte die PC-Umsetzung noch mit einigen Bugs zu kämpfen, die vor allem Grafik und Steuerung betrafen. Double Fine hat darum mehrere Patches veröffentlicht, die einige Probleme bereits behoben haben, weitere Updates sind geplant. Die übrigen kleineren Mängel sollten niemanden davon abhalten, **Brütal Legend** eine Chance zu geben – immerhin haben PC-Spieler lange genug auf Double Fines Metal-Orgie gewartet. ❑

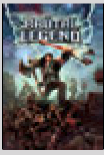
MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



„Abgefahrene Fantasy-Klopperei mit viel Witz und starkem Soundtrack – endlich für den PC!"

Alles in allem bin ich mit der PC-Fassung zufrieden: Die Steuerung ist nicht perfekt, aber okay. Gleiches gilt für die Technik. Da haben auch die Patches schon gut nachgebessert. Inhaltlich ändert sich nichts: **Brütal Legend** ist ein Mix aus solider Action und chaotischer Strategie, der vor allem von seiner guten Story, den tollen Sprechern und dem großartigen Soundtrack getragen wird. Logisch: Wer Heavy Metal nicht ausstehen kann und Wert auf ein perfektes Gameplay legt, darf **Brütal Legend** ruhig auslassen. Mir hat's jedoch gefallen, denn das Spiel ist für mich mehr als die Summe seiner Teile – wer sich auf das wilde Treiben einlässt und kein spielerisches Meisterwerk erwartet, wird Schafers Metal-Liebesbrief so schnell nicht vergessen.

BRÜTAL LEGEND



Ca. € 19,-
26. Februar 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure/Strategie
Entwickler: Double Fine
Publisher: Double Fine
Sprache: Mehrsprachig, u.a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel ist nur über Steam erhältlich und setzt ein gültiges Konto voraus.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Technisch veraltet, doch das tolle Design der Figuren und der Spielwelt gleicht das locker aus. Die PC-Fassung zeigt etwas schärfere Texturen als die Konsolen-Versionen.
Sound: Klasse! Gute deutsche und exzellente englische Sprecher; gelungenes Sounddesign und ein gewaltiger Heavy-Metal-Soundtrack
Steuerung: Okay per Maus und Tastatur, besser per Gamepad. Die Fahrzeugsteuerung reagiert etwas ungenau und die Ringmenüs im Strategieteil sind umständlich.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Drei Fraktionen, 13 Maps, ein Spielmodus. Alle Bonus-Maps aus den DLCs der Konsolenversion sind in der PC-Fassung bereits enthalten.
Zahl der Spieler: 4 gegen 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,2 GHz/Athlon 64 2,2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 220/Radeon 4550
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Intel i5 2,5 GHz/ AMD FX 3,5 GHz, 2 GB RAM, Geforce 650/Radeon 7000

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Die PC-Fassung ist nicht USK-geprüft. Die inhaltsgleichen Konsolenversionen sind jedoch ab 18 Jahren freigegeben und wie die PC-Fassung ungekürzt. Das humorvolle Spiel zeigt viel comichafte Gewalt und Blut, in Dialogen wird kräftig geflucht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten die PC-Fassung durch und wagten mehrere Online-Matches. Es traten anfangs einige Bugs auf, die durch Patches (Stand: 10. März 2013) aber größtenteils beseitigt wurden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grundsympathische Charaktere
- ➕ Großartiges Heavy-Metal-Design
- ➕ Erstklassiger Soundtrack
- ➕ Gute, witzige Handlung
- ➕ Stark besetzte Sprechrollen
- ➖ Strategie-Part motiviert nicht lange
- ➖ Action sowohl zu Fuß wie auch im Fahrzeug wirkt etwas uninspiriert
- ➖ Eintönige Nebenaufgaben
- ➖ Steuerung mit Mängeln im Detail

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **81**

Von: Marc Brehme

Das erfolgreiche Puzzle-Adventure landet nun auch auf dem PC. Erschaffen Sie alles, was Ihnen einfällt!



Witzige Anspielungen gibt es an jeder Ecke, so auch auf diesem Piratenschiff.

Scribblenauts Unlimited

Auf der Handheld-Konsole Nintendo DS feiert die kreative **Scribblenauts**-Reihe rund um Spielheld Maxwell bereits seit Jahren beachtliche Erfolge. Nun bringt Warner Bros. auch eine Version des Abenteuers mit dem magischen Notizblock auf den PC.

Sternensucher

Die Story von **Scribblenauts Unlimited** ist schnell erzählt: Maxwell bekommt von seinen Eltern besagten magischen Notizblock geschenkt, mit dem man Dinge erschaffen kann. Als er eines Tages als Scherz einem hungrigen Mann einen faulen Apfel herbeizaubert, entpuppt sich dieser als Magier. Verärgert verzaubert er Maxwells Schwester Lily zu Stein. Um sie wieder zu befreien, helfen Sie in der Spielwelt Leuten bei ihren Problemen und finden sogenannte Starite-Splitter, die Sie zu 106 sternförmigen Starites zusammensetzen.

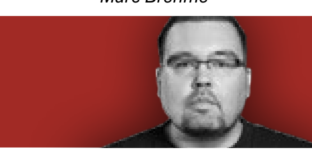
In der Spielwelt besuchen Sie zahlreiche Schauplätze, die sich jeweils über mehrere Bildschirme erstrecken und die Sie nach und nach freischalten. So entdecken Sie auf einem Gebäudedach etwa einen Storch, der etwas ausliefern sollte. Tippen Sie nun das Wort „Baby" in den Notizblock und schon taucht der kleine Schreihals in der Spielwelt auf. Ziehen Sie ihn nun mit dem Mauszeiger in das Körbchen von Adebar, dann ist der Storch glücklich, das Rätsel auch schon gelöst und ein Starite-Splitter wird eingesammelt. Toll: Es gibt unzählige Möglichkeiten, die Levels zu lösen.

Doch Sie können nicht nur Gegenstände und Figuren erschaffen, sondern diesen auch Adjektive zuordnen. So generieren Sie eine „fliegende" Kuh oder ein „müdes" Herz, das gerade noch über die Krankenhausflure flitzte – auf der Flucht vor dem Transplantationsteam. Alle naselang treffen Sie auf abgedrehte Figuren und Situationen, denen Sie dank Zauber-Notizbuch noch die Krone aufsetzen können.

Es gibt fast nichts, was es nicht gibt

Wenn Ihnen der riesige Katalog an Objekten immer noch zu klein ist, dann basteln Sie mit dem integrierten Editor neue Gegenstände und Lebewesen. Editor und Notizbuch kennen aber keine lizenzierten Gegenstände oder Videospielfiguren. Hier hilft der prall gefüllte Steam-Workshop weiter. Einen Mehrspielermodus suchen Sie bei der PC-Version vergeblich. Den gibt es nur auf Nintendos Wii-U-Konsole. ❑

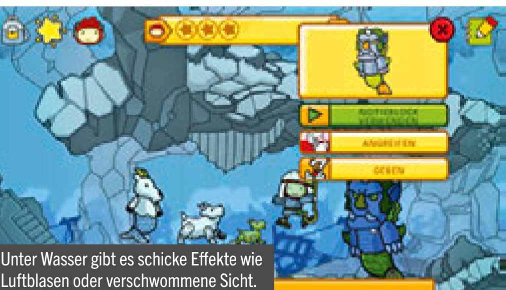
MEINE MEINUNG |
Marc Brehme



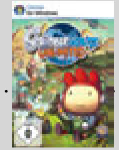
„Cool abgedrehte, aber viel zu leichte Knobelei."

Die größte Stärke ist gleichzeitig die größte Schwäche des Spiels. Durch den allmächtigen magischen Notizblock können Sie nicht nur jeden Unsinn anstellen, den Sie möchten, sondern auch nahezu jedes Rätsel umgehen. Hauen Sie einem angreifenden Gegner einfach das Adjektiv „friedlich" um die Ohren und schon frisst er Ihnen aus der Hand. Machen Sie sich selbst „schwebend" und dringen Sie in alle Gebiete vor. Oder definieren Sie sich als „unsterblich", um ... ach, Sie wissen schon. **Scribblenauts Unlimited** ist ein herrlich abgedrehter Spaß für kreative Köpfe und lässt Sie die verrücktesten Dinge ausprobieren. Obwohl die Rätsel recht anspruchslos sind, macht es trotzdem Spaß, die Welt zu erkunden.


Erst retten Sie alle Bewohner, dann greifen Sie mit einem Mech die Zombies an.


Unter Wasser gibt es schicke Effekte wie Luftblasen oder verschwommene Sicht.

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED
Ca. € 28,-
15. Februar 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: 5th Cell Media
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Steam, Bindung des Spiels an Ihren Account; Weiterverkauf damit nicht mehr möglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schicke, detaillierte und farbenfrohe Grafik. Jeder Teil der Spielwelt wird entsprechend optisch gestaltet. So zeigen sich etwa Unterwasserlevels eher in Blautönen und netten Wassereffekten.
Sound: Eingängige Soundeffekte und Musik, die stimmungsvoll untermalt, ohne zu nerven, allerdings auch ohne großartig aufzufallen.
Steuerung: Die Maus übernimmt die manchmal etwas fummelige Point&Click-Steuerung und mit der Tastatur geben Sie Worte in den magischen Notizblock ein.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

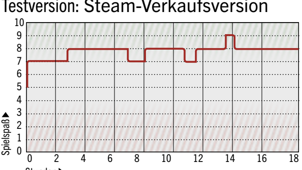
Minimum: Dual-Core CPU mit 2 GHz, Windows XP, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB und Shader 3.0, etwa ATI X1800 oder Geforce 7800, 2 GB Festplattenspeicherplatz, DirectX 9.0c
Empfehlenswert: Dualcore-CPU mit 3 GHz, 4 GB RAM, 512-MB-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Alterfreigabe
Sehr niedriger Schwierigkeitsgrad der Rätsel. Meist genügt ein einziger Begriff zum Lösen. Auch für (kleine) Kinder sehr gut geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion



Spielzeit (Std.:Min.): 17:25
Im Test traten keinerlei Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Liebevolles Design
- ➕ Verrückte Spielwelt mit abgefahrenen Charakteren und Ideen
- ➕ Umfangreicher integrierter Editor
- ➕ Sehr gute Zugänglichkeit und Hilfefunktionen, aber ...
- ➖ ... Schwierigkeitsgrad damit deutlich zu niedrig und nicht variabel
- ➖ Dünne, wenig motivierende Story
- ➖ Wörterbuchinhalt qualitativ verbesserungswürdig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**

Laras Wandlung vom Teenager zur kompromisslosen Action-Heldin geschieht eine Spur zu schnell.

PC Games AWARD Ausgabe 04/2013 86

Tomb Raider

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Die neue Lara hat viel zu kämpfen. Mit zahlreichen Gegnern – und mit ihrer Vergangenheit.

Was die Neuauflage der **Tomb Raider**-Serie nicht ist, wollen Sie wissen? Vieles: ein kniffliges Survival-Spiel, ein forderndes Puzzle-Erlebnis, ein … nun ja, typisches **Tomb Raider**. Aber was ist Lara Crofts erstes Abenteuer vor ihrem Aufstieg zur Videospiel-Ikone denn dann? Die Kurzfassung: 14 Stunden atemlose Action, klasse inszeniert und technisch beeindruckend, aber auch weit entfernt von den Anfängen der Serie.

Eine Insel mit sechs Nervensägen

Darum geht's: Lara kommt frisch von der Universität und will sich ihre Sporen als Archäologin verdienen. Dazu heuert sie auf dem Schiff Endurance an, das nach einer mysteriösen Insel im pazifischen Ozean sucht. Die Crew teilt schon bald das Schicksal von Robinson Crusoe und erleidet Schiffbruch. So weit, so gut. Doch Laras anfängliche Suche nach dem Rest der Mannschaft zieht sich ewig hin und spannende übernatürliche Elemente, wie wir sie aus **Tomb Raider**-Spielen gewohnt sind, haben erst nach einem Drittel der Spielzeit ihren Auftritt. Die damit einhergehende überraschende Wendung verleiht der Geschichte dann allerdings einen kräftigen Schub.

Dickes Atmosphäre-Minus: Nahezu alle für die Story relevanten Figuren sind entweder komplett vergessenswert oder regelrecht unausstehlich. Statt mit ihnen mitzuleiden, drückten wir während des Tests die Daumen, dass im nächsten langweiligen Dialog einer von Laras klischeehaften Groupies einen qualvollen Pixel-Tod sterben möge. Und trotzdem regt der Plot von **Tomb Raider** mehr zum Mitfiebern an als das abstruse Fantasy-Geschwurbel



TRESS FX AUS
Laras Zopf besteht aus einer einzigen Textur.

TRESS FX AN
Die Mähne der Heldin setzt sich aus vielen einzelnen Strähnen zusammen.

HAARIGE PC-OPTIK

Tomb Raider setzt als erstes PC-Spiel AMDs neue Tress-FX-Technologie ein, die für eine realistischere Haarpracht sorgt.

Tress FX aktivieren Sie wie die anderen PC-exklusiven Features Tessellation und SSAA im Grafikmenü. Das Ergebnis ist abgesehen von wenigen Anzeigefehlern beeindruckend. So zerzaust der Wind Laras Mähne physikalisch korrekt. Obacht: Besitzer einer Geforce-Grafikkarte hatten zum Testzeitpunkt Probleme mit diesem Feature. Grafikfehler und drastisch reduzierte Frameraten waren die Folge. Weitere Patches sollen folgen.

Solche Schwefelgaswolken bringt Lara per Brandpfeil zur Explosion, was für einige Rätsel wichtig ist.

Immer wieder ist panisches Tastendrücken angesagt, um Lara in interaktiven Zwischensequenzen vor dem Tod zu bewahren.

Wenn Lara in schwindelerregender Höhe herumkraxelt, erhöht das Spiel die Spannung durch wechselnde Kameraperspektiven.

des Vorgängers **Underworld** – eine spannende Hintergrundgeschichte hat eben noch nie zu den Stärken der Serie gezählt.

Knallig, laut und simpel

Die Insel erkundet Lara in linearer Art und Weise. Dabei wechseln sich im Laufe der Handlung schlauchige Action-Abschnitte ohne Abzweigungen mit weitläufigeren Gebieten ab. Wenn das Spiel geradlinige Action inszeniert, geht es rund: In rasantem Tempo rennt Lara durch explodierende Tempelanlagen, rutscht auf dem Hosenboden durch die Stromschnellen eines Bergbaches oder stolpert durch Wolken aus Sägespänen, während um sie herum ein abstürzendes Flugzeug ein Bergdorf in seine Einzelteile zerlegt.

Das sieht klasse aus und spielt sich flott, setzt aber auf ein modernes, entschlacktes Gameplay: Die cineastische Inszenierung erfordert in solchen Szenen nur gelegentliches Knöpfchendrücken, während sich der Spieler zurücklehnt und das Geschehen wie bei der Aufführung eines (exzellenten) Kinofilms verfolgt. Der Haken an der Sache: Wenn Sie **Tomb Raider** mit Maus und Tastatur spielen, bekommen Sie bei diesen sogenannten Quick-Time-Events statt konkreter Tastenangaben nur Symbole zu sehen. So weist Sie etwa ein Ausrufezeichen darauf hin, die Taste für den Nahkampfangriff zu betätigen. Im Test mussten wir uns daran erst gewöhnen und drückten in zeitkritischen Situationen oft die falsche Taste. Unfair: Wenn Sie ein Xbox-360-Gamepad verwenden, kriegen Sie die korrekten Tasten zu sehen.

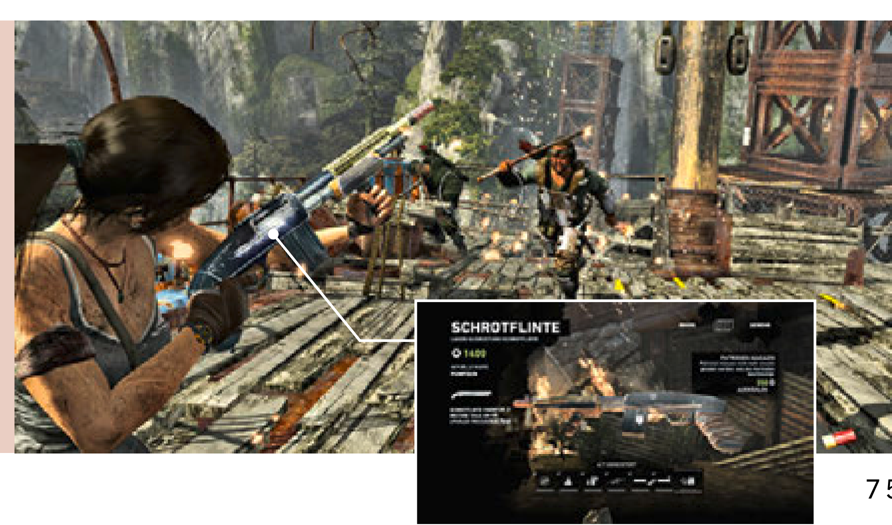
Suchen, finden, freuen

Abseits der an interaktiven Elementen armen Action-Levels gibt es rund ein halbes Dutzend geräumigere Hub-Areale. Wer keine Lust hat, dem Wegpunkt zur nächsten Story-Verwicklung zu folgen, dem steht es in diesen Gebieten frei, sich umzusehen. Entwickler Crystal Dynamics hat die Levels ähnlich wie im tollen Koop-Abenteuer **Lara Croft and the Guardian of Light** mit jeder Menge versteckter Sammelgegenstände und Secrets besprenkelt. Schön: Im Spielverlauf grapscht sich Lara automatisch neue Ausrüstungsgegenstände, mit denen sie zuvor unzugängliche Stellen erreicht. So schießt Frau Croft Seilpfeile an bestimmte, deutlich gekennzeichnete Stellen, um eine Leine zu spannen, an der sie sich über Abgründe hangelt. Oder sie findet eine Schrotflinte, die neben Gegnern auch lästige Holzbarrieren aus dem Weg räumt. Diese ständige Erweiterung von Laras Arsenal führt zu Backtracking, also der Rückkehr an besuchte Orte, um dort die nun zugänglichen Secrets einzustreichen. Dank des cleveren Leveldesigns inklusive Abkürzungen und Schnellreisesystem halten

AUFSTEIGEN & AUFRÜSTEN

Ein simples, aber ungemein motivierendes Levelsystem ergänzt die Action um willkommene Rollenspiel-Elemente.

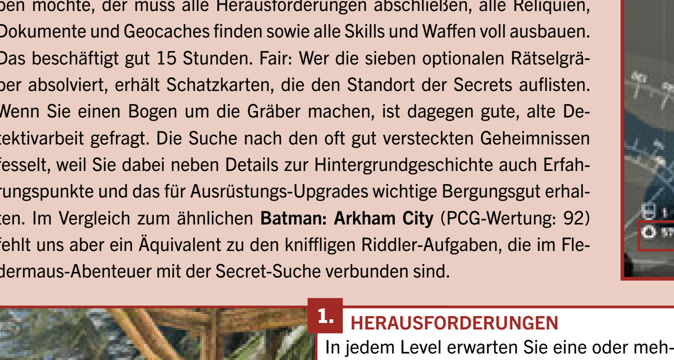
Bei besiegten Feinden und in herumstehenden Kisten finden Sie Bergungsgut. Damit verbessern Sie an Lagerfeuern Laras Waffenarsenal, verpassen der Pistole etwa einen Schalldämpfer oder erhöhen die Spannkraft des Bogens. Außerdem steigt Fräulein Croft durch gesammelte Erfahrungspunkte (XP) im Level auf und erlernt neue Talente aus drei Fähigkeitszweigen. Das ist wenig komplex, hält den Spieler aber bei Laune. Moralisch fragwürdig: **Tomb Raider** ermutigt Sie durch XP-Boni dazu, Feinde per Kopfschuss auszuschalten und unschuldige Tiere niederzustrecken, ohne dass Lara etwa deren Fleisch zum Überleben benötigt.



OSTEREIERSUCHE: DIE SECRETS

Tomb Raiders Hub-Levels sind vollgepackt mit optionalen Extras, die es zu entdecken gilt. Das Backtracking hält sich dabei in Grenzen.

Wer die Fortschrittsanzeige seines **Tomb Raider**-Spielstands auf 100 % treiben möchte, der muss alle Herausforderungen abschließen, alle Reliquien, Dokumente und Geocaches finden sowie alle Skills und Waffen voll ausbauen. Das beschäftigt gut 15 Stunden. Fair: Wer die sieben optionalen Rätselgräber absolviert, erhält Schatzkarten, die den Standort der Secrets auflisten. Wenn Sie einen Bogen um die Gräber machen, ist dagegen gute, alte Detektivarbeit gefragt. Die Suche nach den oft gut versteckten Geheimnissen fesselt, weil Sie dabei neben Details zur Hintergrundgeschichte auch Erfahrungspunkte und das für Ausrüstungs-Upgrades wichtige Bergungsgut erhalten. Im Vergleich zum ähnlichen **Batman: Arkham City** (PCG-Wertung: 92) fehlt uns aber ein Äquivalent zu den kniffligen Riddler-Aufgaben, die im Fledermaus-Abenteuer mit der Secret-Suche verbunden sind.

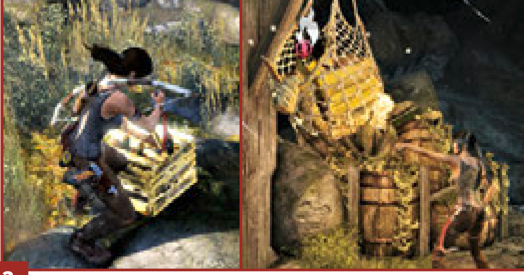




1. HERAUSFORDERUNGEN
In jedem Level erwarten Sie eine oder mehrere Aufgaben wie „Entzünde zehn Feuer“ oder „Zerstöre fünf Seeminen“. Für deren Bewältigung hagelt es Erfahrungspunkte.

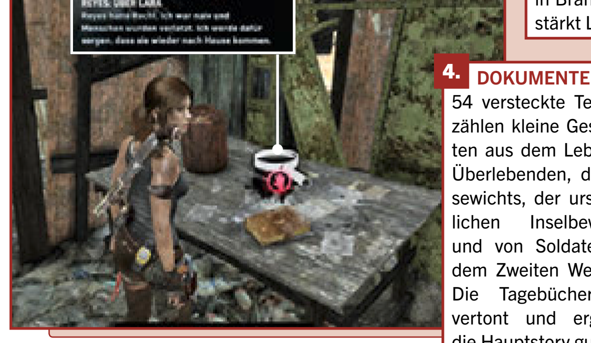
2. GEOCACHES
Auf Felsvorsprüngen und in Höhlen stoßen Sie auf über 100 Geocaches, geheime Mini-Schätze. Es macht einen irrsinnigen Spaß, in jedem Level das komplette Set einzusammeln.







3. BERGUNGSGUT
An jeder Ecke finden Sie gelbe Kisten, die Lara mit ihrem Eispickel zerstört. Oft hängen die Truhen in Netzen, die es erst einmal in Brand zu stecken gilt. Mit den Ersatzteilen aus den Kisten verstärkt Lara ihre Waffen an einem der zahlreichen Lagerfeuer.



4. DOKUMENTE
54 versteckte Texte erzählen kleine Geschichten aus dem Leben der Überlebenden, des Bösewichts, der ursprünglichen Inselbewohner und von Soldaten aus dem Zweiten Weltkrieg. Die Tagebücher sind vertont und ergänzen die Hauptstory gut.



5. RELIKTE
42 Reliquien sind über die Insel verstreut. Lara gibt Kommentare zu jedem Fund ab. Manche Gegenstände ermöglichen eine genauere Betrachtung: Per Tastendruck drehen Sie ein 3D-Modell der Reliquie so lange, bis Sie einen versteckten Hinweis entdecken. Dafür gibt es Bonus-XP.

sich die nötigen Laufwege aber in Grenzen. So muss das sein!

Archäologin mit Granatwerfer

Kämpfe sind im neuen **Tomb Raider** – serienuntypisch – an der Tagesordnung. Grundsätzlich sind die Ballereien dank der unaufdringlichen Deckungsmechanik, des direkten Zielsystems, der oft reizvollen Örtlichkeiten sowie der großen Bandbreite an Knarren und Munitionstypen unterhaltsam und packender als in den Vorgängern. Allerdings wirft Sie das Spiel stellenweise von einer Auseinandersetzung in die nächste und hetzt Ihnen mehrere feindliche Trupps nacheinander auf den Hals, die es zu erledigen gilt, bevor es weitergeht. Fast immer stehen Lara dabei andere Menschen gegenüber, Anhänger eines irren Kults. Die sehen alle ähnlich aus und verhalten sich stets exakt gleich, es mangelt an Abwechslung. Bosskämpfe sind zudem eine Seltenheit; wir zählten zwei im gesamten Spiel.

Weil Sie reichlich Munition finden, sich Laras Gesundheit automatisch regeneriert und die KI-Gegner ganz offensichtlich nie Sunzis **Die Kunst des Krieges** gelesen haben, sind die Schusswechsel zudem viel zu leicht. Wir empfehlen Genre-Kennern, sofort auf „Schwer“ zu beginnen. Doch auch dann verlieren die Kämpfe auf Dauer an Faszination. Dankenswerterweise verzichtet das Spiel zumindest auf Geschützturmsequenzen und (bis auf eine Ausnahme) Ballerszenen in Zeitlupe.

Dass Lara im Spiel ganze Hundertschaften mit dem Sturmgewehr niedermäht, steht im krassen Gegensatz zu ihrer Charakterzeichnung in den Zwischensequenzen. In einer davon befindet sich die Göre am Rande eines Nervenzusammenbruchs, als sie mit Pfeil und Bogen ihr erstes Wildtier erlegen soll. Kurze Zeit später hat sie aber kein Problem damit, menschliche Widersacher im Dutzend auszuradieren, oftmals begleitet von brutalen Exekutionsanimationen. Das wirkt wenig glaubwürdig und schlüssig.

Kurzes Knobelvergnügen

Trotz aller Action: Auch das neue **Tomb Raider** bietet pfiffige, durchdachte Rätsel. Meistens drehen sich die Puzzle-Aufgaben um physikalische Phänomene: Feuer, Wind, Elektrizität, Gewichte. Uns hat das Knobeln viel Spaß gemacht, wir hätten uns aber noch mehr und anspruchsvollere Rätsel gewünscht. Die meisten Denkaufgaben sind nämlich nach maximal zehn Minuten gelöst. Besonders auffällig ist der niedrige Anspruch in den sieben optionalen Gräbern. Die erforschen Sie nach Belieben während oder nach dem Ende der Story-Kampagne. Enttäuschend: Jedes Grab besteht aus genau ei-



In den Bosskämpfen treten Sie lediglich gegen Menschen an. Wir haben Gefechte gegen mythische Kreaturen wie in den Vorgängern vermisst!

Gelegentlich ist es möglich, Widersacher lautlos auszuschalten, entweder mit Waffen wie Bogen und schallgedämpfter Pistole oder per Nahkampfangriff (Totenschädel-Symbol).

Der Seilpfeil ist für die Lösung vieler Rätsel ein Muss, verkommt dadurch aber zum Allheilmittel.

nem Raum mit einem einzigen Rätsel. Ist das gelöst, gibt es eine Belohnung in Form von einzigartigen Upgrade-Teilen für Laras Waffen. Hier verschenken die Entwickler viel Potenzial, denn zusammengezählt beschäftigen die sieben Gräber Sie gerade mal eineinhalb Stunden lang. Für **Tomb Raider**-Fans der alten Schule auf der Suche nach einer geistigen Herausforderung ist der neue Serienteil somit nichts.

Besser sieht es da in Sachen Klettern aus, wobei Sie in der ersten Spielhälfte nicht allzu viel Gelegenheit dazu haben. Auch wenn Laras Sprunganimation gelegentlich mehr an ein Känguru als an einen Menschen erinnert, ist es eine Freude, in den späteren, aufwendig gestalteten Levels herumzukraxeln. Mit ungewöhnlichen Kameraperspektiven und gelegentlichen Passagen unter Zeitdruck sorgt **Tomb Raider** während dieser Einlagen für einen durchweg hohen Puls beim Spieler. Das Klettern gestaltet sich aber stets so herausfordernd wie Klimmzüge am Spielplatz-Klettergerüst: Die nächste Griffstelle ist immer klar ersichtlich und alternative Pfade sind die Ausnahme. Ab und zu signalisiert Lara übrigens fälschlicherweise durch ihren gesenkten Arm, dass ein Sprung möglich ist, der tatsächlich ins Leere geht – das stört, ist aber die Ausnahme. Dank fairer Auto-Speicherpunkte ist ein Absturz ohnehin halb so schlimm.

Attraktiver Unterbau

Inhalt und Anspruch kommen in **Tomb Raider** zuweilen erst an zweiter Stelle nach der Präsentation. Die ist dafür exzellent. Besonders die Technik hinter der opulenten Optik fasziniert: Die ultrakurzen Ladezeiten verstecken die Entwickler geschickt in den Zwischensequenzen. Angesichts der gebotenen Grafik flößt uns so viel Programmierkunst regelrecht Ehrfurcht ein! In einer idealen Welt hätten wir uns zwar zusätzlich noch durchgehend knackscharfe Texturen gewünscht, aber das Gesamtwerk beeindruckt trotzdem, besonders mit aktivierten Grafik-Schmankerln wie Tesselation und Tress FX.

Die fleißigen Grafik-Heinzelmännchen bei Crystal Dynamics haben sich besondere Mühe gegeben, eine stimmige Inselwelt zu erschaffen: Beim Betreten eines neuen Areals verwöhnt Sie das Spiel jedes Mal aufs Neue mit einem atemberaubenden Panorama. Einmal ist das eine Winterlandschaft mit im Wind treibenden Schneeflocken, dann wieder der Anblick einer ganzen Flotte auf Grund gelaufener Schiffe mit einem Gewirr aus Masten, zwischen denen die Sonne spielerisch hindurchzwinkert. Die Weitsicht ist phänomenal und auch

LAUWARME ONLINE-GEFECHTE

Der Mehrspielermodus ist ein (überflüssiges) Novum für die Serie und wirkt wie angetackert. Kein Wunder, zeichnet doch ein anderes Studio dafür verantwortlich.

Die Online-Gefechte für bis zu acht Spieler finden auf fünf winzigen Karten statt, die langweilig aufgebaut sind und wenige optionale Pfade bieten. Hinterhalte an den Spawn-Punkten durch das jeweils andere Team gehören somit zum (frustrierenden) Alltag. Neben zwei Deathmatch-Varianten (Freier Wettbewerb und Team-Deathmatch) stehen zwei asymmetrische Team-Disziplinen zur Auswahl, in denen Sie Arzneikästen zu einer sicheren Zone schleppen (Rettung) oder Funktürme erobern (Schrei um Hilfe). Das ist solider Standard, nicht mehr. Die gute Kampfsteuerung sowie fiese Fallen in den Levels sorgen für Kurzweil. So grillen Sie etwa unvorsichtige Gegner mit Blitzen, die Sie mittels langer Eisenstangen anlocken.

Irritierend ist die veränderte Tastenbelegung im Mehrspielermodus: Charaktere kriechen und rennen auf Knopfdruck. Grafisch können die eintönigen Umgebungen der Online-Schusswechsel darüber hinaus nicht mit den prächtigen Landschaften der Solo-Kampagne mithalten. Die Animationen der Charaktere fallen außerdem in die Kategorie „Storch auf Stelzen". Wer das müde Treiben länger als eine Stunde aushält, freut sich über die genretypischen Stufenaufstiege. Das Angebot an freizuschaltenden Schießeisen und Upgrades fällt im Vergleich zur Konkurrenz aber eher mager aus.



◀ Das Map-Design fällt im Vergleich zum Konkurrenten **Max Payne 3** stark ab. Die Karten bieten nur wenig Abwechslung, sowohl optisch als auch spielerisch.



▼ Wer im Rettungs-Modus den Verbandskasten trägt, läuft langsamer und darf sich nur mit seiner Sekundärwaffe verteidigen.

weit entfernte Orte sind tatsächlich begehbar!

Ein Soundtrack zum Verlieben

Den exzellenten Eindruck verstärkt die bahnbrechende Soundkulisse. Für die Musik zeichnet Jason Graves verantwortlich. „Jason wer?", fragen Sie sich jetzt vielleicht. Keine Sorge: Der Mann versteht sein Geschäft, hat er doch zuvor den beklemmenden Soundtrack der **Dead Space**-Spiele komponiert. Mit **Tomb Raider** hält Graves das hohe Niveau seiner vorherigen Arbeit und fiedelt im wahrsten Sinne des Wortes das ganze Spektrum menschlicher Emotionen ab: Die Musik ist ein epochales Meisterwerk, gespielt von Streichinstrumenten, Klavier, Trommeln und Trompeten. Der Klangteppich überzeugt mit seiner epischen Wucht, bietet aber zudem viele ruhige Passagen, welche die häufige Einsamkeit der Titelheldin perfekt unterstreichen. Dann wieder peitscht die Musik Sie unerbittlich voran, wenn das Spiel eine seiner bildgewaltigen Skriptsequenzen abspult.

Darüber hinaus punktet **Tomb Raider** mit exzellenten Sound-Effekten. Egal ob aus den Boxen das Gegacker der zu jagenden Hühner, das Heulen des Windes, das Knattern des Sturmgewehrs oder das Rauschen des Meeres dringt: Es hört sich fantastisch und äußerst glaubwürdig an. Die Sprachausgabe kann es mit so viel Extraklasse nicht ganz aufnehmen, weder in der deutschen noch der englischen Version, was vorrangig an den mau geschriebenen Dialogen und stereotypen Nebenfiguren liegt, deren Sprecher zudem etwas unmotiviert zu Werke gehen. Nora Tschirner als Lara Croft überzeugt da schon eher, zumindest zu Beginn. Doch je mehr sich die Heldin von der wimmernden Studentin zur abgebrühten Action-Braut wandelt, desto unpassender wirkt die Synchronsprecherin mit der jugendlichen Stimme. Die englische Version plagen indes ähnliche Probleme, besonders was Laras Freunde angeht.

Klasse Spiel mit falschem Namen

Wer beim Spielen nicht allenthalben Vergleiche zu den Vorgängern anstellt und kein Problem mit dem hohen Action-Anteil des neuen Seriensprosses hat, der bekommt mit **Tomb Raider** ein packendes Abenteuer serviert, das auf hervorragende Weise die Bühne für weitere Spiele mit der generalüberholten Lara bereitet. Wir freuen uns drauf! ❑

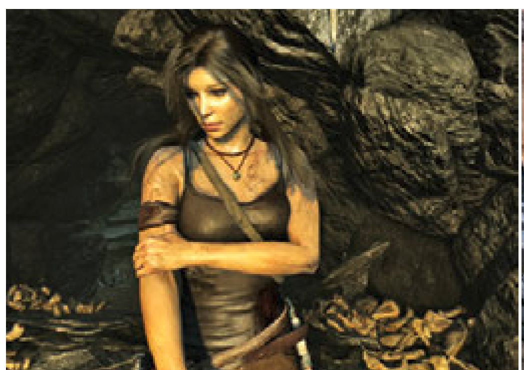
MEINE MEINUNG |

Peter Bathge



„Der Name ist eher irreführend."

Spätestens als ich das zehnte Mal auf explodierende Fässer schoss und Lara schon wieder in einer Hetzjagd durch Flammen, Rauch und Gegnerhorden lenkte, war mir klar: Dieser Serien-Neustart hat nur noch die Protagonistin mit den früheren Teilen gemein. Und die erlebt jetzt eben einen packenden Action-Trip mit hervorragender Atmosphäre, beeindruckender Technik und punktgenauer Bombast-Inszenierung. Auf dem PC gibt es derzeit keine Alternative zu dieser Art von Kinofilm zum Selberspielen.



1 Zu Beginn lässt sich das Spiel viel Zeit, um Laras verletzliche Seite zu zeigen. Das weckt den Beschützerinstinkt im Spieler; es fällt deutlich leichter als in den Vorgängern, eine Beziehung zur Hauptfigur aufzubauen.



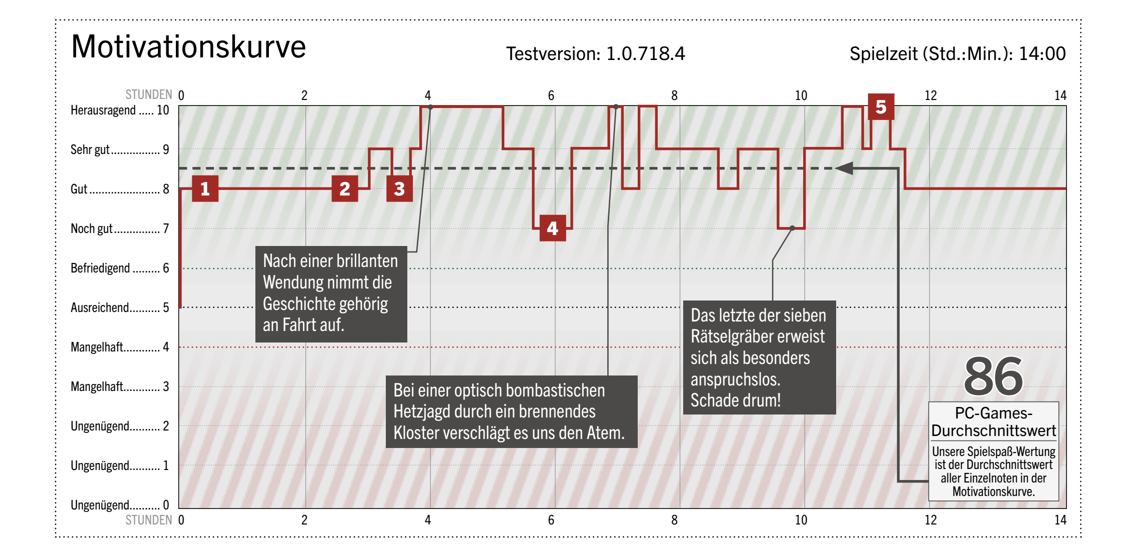
2 Wann immer Laras Freunde in den Zwischensequenzen auftreten, rollen sich uns die Zehennägel hoch. Die Figuren wirken wie Scherenschnitte aus dem Buch der 1.001 Klischees. Zudem sind die Dialoge schlecht geschrieben, was durch die Leistung der Sprecher sowohl im englischen Original als auch in der deutschen Übersetzung nicht gerade positiv auffällt.



3 Herbe Enttäuschung: Die als knifflige Herausforderung angekündigten Rätselgräber bestehen aus jeweils einem Raum, das damit verbundene Puzzle ist nach höchstens zehn Minuten gelöst. Doppelt schade, denn das Konzept der Denkaufgaben ist gut – es mangelt aber an Substanz!



4 In der optisch eintönigen Barackenstadt hat ein ganzes Heer feindlicher Kultisen ein Lager inmitten der wohl größten Ansammlung explodierender Fässer seit Erfindung der PC-Spiele aufgeschlagen. Was folgt, sind nicht enden wollende Schusswechsel ohne jede Herausforderung.





5 Mehr Klettereinlagen, mehr Rätsel, noch schönere Panoramen als zuvor und ein toller neuer Gegnertyp: Das letzte Spieldrittel ist klasse. Die stimmungsvolle Musikuntermalung und die rasante Inszenierung trumpfen noch einmal groß auf, bevor es zum befriedigenden Schlussakt kommt, der auf perfekte Weise die Bühne für weitere Serienteile bereitet. Danach kehren wir an bereits besuchte Orte zurück, um auch die letzten Sammelgegenstände zu finden.

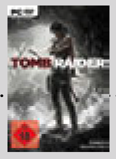
MEINE MEINUNG | *Wolfgang Fischer*

„Tolles Spiel, für meinen Geschmack nur zu leicht"



Das neue **Tomb Raider** ist klasse. Toll inszeniert, fantastisch präsentiert, grafisch auf sehr hohem Niveau und in Sachen Gameplay herrlich rund. Nur eins stört mich wirklich, abgesehen von den sehr blassen Nebencharakteren und der drögen Story: **Tomb Raider** ist keine großartige Herausforderung. Selbst auf hartem Schwierigkeitsgrad stellen die Kämpfe für halbwegs begabte Spieler kein Problem dar. Die Hüpf-, Spring- und Klettereinlagen machen Spaß, so richtig knifflig sind aber auch diese nicht. Das Gleiche gilt für die Rätselgräber: Diese sollten alten **Tomb Raider**-Charme versprühen, sind aber nur ein Mini-Knobel-Happen für zwischendurch. Ich bin keiner, der der alten Lara und ihren teils haarsträubenden Rätselaufgaben nachweint, ich will mich aber auch nicht ständig unterfordert fühlen.

TOMB RAIDER



Ca. € 46,-
5. März 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Crystal Dynamics
Publisher: Square Enix
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Sie benötigen ein Steam-Konto und eine einmalige Internetverbindung für die Installation.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Spektakuläre Landschaften, tolle Lichteffekte
Sound: Exzellenter Soundtrack, glaubwürdige Effekte, aber nur durchschnittliche Sprecher
Steuerung: Bis auf die fehlende Anzeige der Quick-Time-Event-Tasten angenehm mit Maus und Tastatur

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Vier Modi, fünf Karten
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6600/ Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q6600/ Phenom II X4 995, 4 GB RAM, Geforce GTX 570/Radeon HD 6970

JUGENDEIGNUNG

USK: 18 Jahren
Zwar bleiben stets alle Gliedmaßen an den Figuren dran, aber Blut spritzt reichlich, Kopfschüsse werden mit Bonus-XP belohnt und Lara erlernt einige brutale Exekutions-Finisher.

DIE TEST-ABRECHNUNG

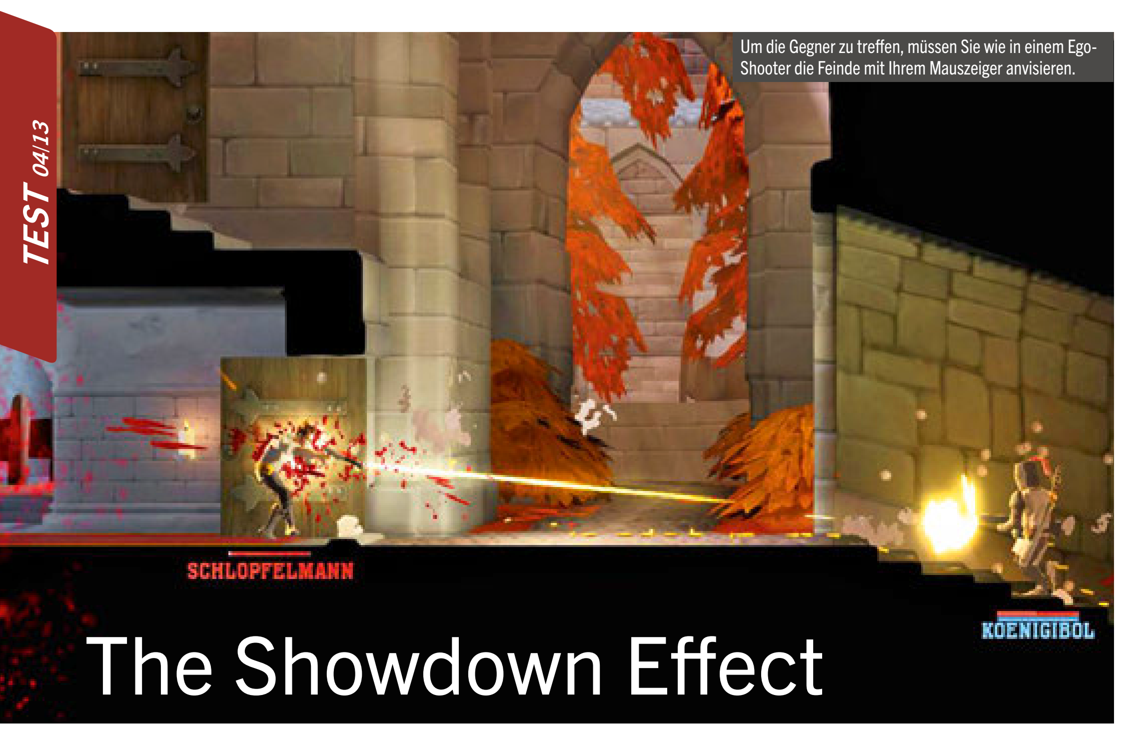
Auf drei Testrechnern kam es mit Geforce-Karten zu Abstürzen und Grafikfehlern bei allen aktivierten Details (Beta-Treiber 314.14).

PRO UND CONTRA

- ＋ Wunderschöne Optik dank Tress-FX-Haaren und tollen Kulissen
- ＋ Mitreißende Inszenierung
- ＋ Spaßige Klettereinlagen
- ＋ Pfiffige Physik-Rätsel
- ＋ Eingängige Kampfmechanik
- ＋ Launige Secret-Suche
- ＋ Treibender Soundtrack
- ＋ Motivierende RPG-Elemente
- ＋ Solide Handlung
- ＋ Gute Maus-Tastatur-Steuerung
- − Geringer Schwierigkeitsgrad
- − Stressige Quick-Time-Events ohne Tastenanzeige
- − Nervige Nebencharaktere
- − Anspruchslose Rätselgräber
- − Wenige Gegnervariationen
- − Laras Charakterwandlung geht unglaubwürdig schnell vonstatten.
- − Probleme mit Nvidia-Grafikkarten
- − Unkomfortable Menüführung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **86**



Um die Gegner zu treffen, müssen Sie wie in einem Ego-Shooter die Feinde mit Ihrem Mauszeiger anvisieren.

The Showdown Effect

Von: Matti Sandqvist

Dieses Multiplayer-Spiel hat viel Farbe, aber wenig Umfang.

Die Macher des Online-Hits **Magicka** haben sich eine kurze Auszeit vom Fantasy-Setting gegönnt und laden nun mit **The Showdown Effect** zum Achtzigerjahre-Revival ein. Wer eine Vorliebe für klassische Deathmatch-Gefechte, Action-Stars wie Sly Stallone und Schwarzenegger sowie reichlich Zeichentrickblut hat, dürfte sich in diesem sogenannten 2,5D-Shooter (zweidimensionale Darstellung mit Tiefeneffekten) thematisch gut aufgehoben fühlen.

Nur für Mehrspieler

The Showdown Effect hält sich mit solchen Nebensächlichkeiten wie einer Story nicht auf, sondern konzentriert sich ausschließlich auf Online-Gefechte. Zur Verfügung stehen vier unterschiedliche Multiplayer-Modi. In den Ranked-Matches spielen Sie eine klassische Deatchmatch-Variante, in der bis zu acht Spieler drei Minuten lang mit Schusswaffen oder Schwertern aufeinander losgehen. Sobald man die Ego-Shooter-nahe Steuerung erlernt hat, stellen sich diese Gefechte zwar als kurzweilig heraus, bieten aber zu wenig Abwechslung. Das liegt nicht an der Waffenauswahl – die erfüllt alle Erwartungen an einen guten Shooter. Das Problem ist die geringe Anzahl von nur vier Maps, die entweder ein hübsches Mittelalter- oder Neo-Tokio-Setting haben. Leider spielt man auch die anderen teambasierten Modi auf denselben Karten. Doch insgesamt sind Team-Matches weitaus interessanter und langlebiger, da man hier gekonnt in der Gruppe agieren muss. Für ein wenig Langzeitmotivation sorgen freischaltbare Gegenstände und Charaktere, die Sie sich auch gegen Echtgeld leisten können. ❑

MEINE MEINUNG | *Matti Sandqvist*



„Kurzweiliger Shooter für zwischendurch"

Ich mag einfach gestrickte Shooter wie **Battlefield: Heroes**, in denen ich mein Alter Ego mit zahlreichen freischaltbaren Waffen und Kleider-Sets ausstatten kann. **The Showdown Effect** profitiert zwar auch von solchen Features und packt noch ein wenig Humor obendrauf, aber aufgrund des sonst geringen Umfangs verging mir die Lust am Achtziger-Revival bereits nach einigen Stunden. Zudem war es nervig, dass die Server zum Testzeitpunkt (eine Woche nach Erscheinen) sehr leer blieben. Ob sich das ändern wird, wage ich zu bezweifeln.


Die Todesanimationen sind zwar blutig, aber die bunte Comicgrafik nimmt ihnen die Härte.


In den teambasierten Modi sollten Sie unbedingt darauf achten, nicht Ihre Kollegen zu treffen.

THE SHOWDOWN EFFECT



Ca. € 10,-
5. März 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Arrowhead Game Studios
Publisher: Paradox Interactive
Sprache: Englische Sprachausgabe, deutsche Texte
Kopierschutz: The Showdown Effect ist nur online über Steam erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Comic-hafte, gelungene 3D-Grafik mit schönen Umgebungen
Sound: Wenige, sich wiederholende Sprüche und eingängige, rockige Hintergrundmusik
Steuerung: Wie in einem Ego-Shooter mit Maus und Tastatur

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Das Spiel ist nur online im Mehspielermodus spielbar. Vier unterschiedliche Team- und Versus-Modi.
Zahl der Spieler: 4-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

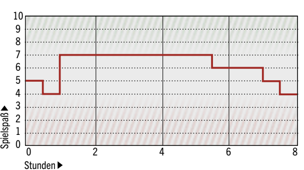
Minimum: 2,4 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, Grafikkarte: Geforce 9800, Radeon HD 2600 XT

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Angabe
Pixelblut ist reichlich vorhanden und ebenso makabere Todesanimationen. Doch die Darstellung bleibt stets comichaft und humoristisch.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Fertige Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00



Während des Tests traten keine Abstürze oder technischen Probleme auf. Nur das Finden einer Partie konnte aufgrund leerer Server bis zu 15 Minuten dauern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Liebevolle 2D-Optik mit vielen kleinen Details
- ➕ Humorvolles 80er-Jahre-Setting inklusive des passenden Soundtracks
- ➕ Gelungene Steuerung, die an Ego-Shooter angelehnt ist
- ➕ Große und detaillierte Karten …
- ➖ … von denen es zum Testzeitpunkt nur magere vier Stück gab
- ➖ Deathmatch-Modi aufgrund mangelnder Abwechslung eintönig
- ➖ Teambasierte Gefechte ohne Freunde können frustrierend sein

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **64**

Von: Peter Bathge

Anzugpflicht im Online-Gefecht: Crytek bügelt Fehler der Vergangenheit aus.

Crysis 3 enthält zahllose Herausforderungen, die Sie mit der Zeit nebenbei meistern – das gibt Bonus-Erfahrungspunkte.

Crysis 3 – Mehrspielertest

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Im Alltag fernab der PC-Monitore gehen Polizei und Justiz gegen Betrüger vor. Wer dagegen im Mehrspielermodus eines Ego-Shooters Cheatern und Hackern auf den Leim geht, ärgert sich oft schwarz, während die Übeltäter ungeschoren davonkommen. So geschehen bei **Crysis 2**: Als der stark an **Call of Duty** angelehnte Mehrspielermodus des Ego-Shooters 2011 an den Start ging, tummelten sich innerhalb kürzester Zeit Cheater auf den Servern; das von Entwickler Crytek eingesetzte Schutzprogramm erwies sich als Flop. Für **Crysis 3** hat das Studio an der eigenen Software festgehalten, sie aber stark verbessert. Das Ergebnis: Auf den **Crysis 3**-Servern regiert der Spielspaß und nicht die Cheater!

Große Modi-Bandbreite

Spielerisch gleichen die Online-Schlachten denen des Vorgängers wie ein Nanosuit dem anderen: Auf 12 wunderschönen und zum Großteil interessant gestalteten Karten balgen sich bis zu 16 Spieler um ein Relais im „Capture the Flag"-Ersatz „Erobere das Relais", wechselnde Kontrollpunkte in „Absturzstelle" und „Speere" oder die beste Abschussfrequenz im (Team-)Deathmatch. Dabei tragen alle Teilnehmer den aus dem Solomodus bekannten Nanosuit, mit dem sie höher springen, schneller sprinten, mehr Treffer aushalten oder sich unsichtbar machen. Neu: Der Nanosuit besitzt jeweils eine eigene Energieleiste für Panzerungs- und Tarnmodus, wodurch Spieler seltener in einer Ecke stehen und darauf warten, bis sie wieder vollen Saft haben. Die Gefechte gewinnen so an Rasanz und Ihnen stehen noch mehr Möglichkeiten offen, wie Sie Ihre Widersacher in die ewigen Jagdgründe schicken.

Der Nanosuit ist damit weiterhin das größte Alleinstellungsmerkmal des Mehrspielermodus. Dementsprechend gewöhnlich und wenig beliebt sind die Spielvarianten „Angriff" und „Exfiltration", in denen Sie ohne den Hightech-Fummel ins Gefecht ziehen. Wenn Durchschnittssoldaten gegen Nanosuit-Träger antreten, ist das dagegen durchaus unterhaltsam, wie der neue Spielmodus „Jäger" zeigt. Mehr dazu im Kasten auf der nächsten Seite.

Das Freischalt-Paradies

Für Abschüsse und Siege gibt es Erfahrungspunkte. Mittels insgesamt 50 Stufenaufstiegen schalten Sie nach und nach neue Waffen und Module frei, mit denen Sie den Charakter an Ihren Spielstil anpassen. So markiert Ihre Waffe etwa automatisch anvisierte Gegner oder Erkennungsmarken besiegter Feinde wandern selbstständig in Ihre Taschen. Die Marken gilt es



Die neuen Alien-Waffen verfügen nur über wenig Munition, sind aber umso durchschlagskräftiger.



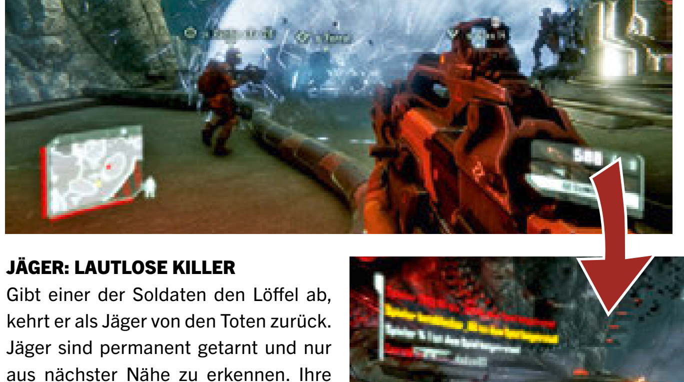
Wer fleißig den Bogen benutzt, schaltet unter anderem verheerende Explosionspfeile dafür frei.

DER JÄGER-MODUS

Im asymmetrischen Modi-Neuzugang stehen sich unsichtbare Bogenschützen und scheinbar hoffnungslos unterlegene Durchschnittssoldaten gegenüber.

Die ersten paar Partien im Jäger-Modus spielen sich wunderbar flott und spannend. Wenn der Annäherungsalarm der Soldaten anschlägt und vor der unsichtbaren Gefahr eines Jägers in unmittelbarer Umgebung warnt, ist Gänsehaut garantiert! Ein echtes Katz-und-Maus-Spiel entfaltet sich aber so gut wie nie, meistens verziehen sich die Soldaten zu Beginn in eine gut zu verteidigende Stellung und knallen die Jäger ab, wenn sie um die Ecke kommen. Aufgrund des knappen Zeitlimits und der Abwesenheit jeglicher Missionsziele ist somit nur selten Taktik gefragt.

- ⊞ Spannung durch unsichtbare Gefahr
- ⊞ Fair ausbalancierte, asymmetrische Gefechte
- ⊞ Hebt sich von anderen Modi ab
- ⊟ Geringer Taktikfokus, keine komplexen Missionsziele
- ⊟ Kaum echte Versteckspiele aufgrund von Zeitlimit/Jäger-Radarfunktion
- ⊟ Keine speziellen Jäger-Karten
- ⊟ Nur vorgefertigte Klassen



SOLDATEN: ÜBERLEBEN ALS ZIEL
Zu Beginn einer von insgesamt fünf Runden machen zwei zufällig bestimmte Nanosuit-Übermenschen Jagd auf den Rest der Truppe. Die in drei Klassen eingeteilten Soldaten setzen EMP-Granaten ein, um getarnte Feinde zu erkennen. Bewegungsmelder warnen per Audiosignal vor Feinden in der Nähe, Munition ist knapp. Abschüsse füllen zwar das eigene Punktekonto auf, vorrangig geht es aber darum, bis zum Ende des knappen Zeitlimits von zwei Minuten zu überleben.

JÄGER: LAUTLOSE KILLER
Gibt einer der Soldaten den Löffel ab, kehrt er als Jäger von den Toten zurück. Jäger sind permanent getarnt und nur aus nächster Nähe zu erkennen. Ihre einzige Waffe ist der Bogen. Als Jäger heißt es somit, genau zu zielen, sich nicht erwischen zu lassen und das gegnerische Team vor Ablauf der zwei Minuten auszuschalten. Dank Radarfunktion wissen die Jäger dabei stets genau, wo sich ihre Opfer aufhalten. Faszinierende Versteckspiele sind so natürlich unmöglich.



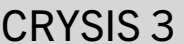
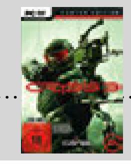
andernfalls manuell einzustecken, um mächtige Abschussserien-Belohnungen wie einen Orbitalangriff oder einen Alien-Helikopter herbeizurufen. Diese verheerenden Spezialattacken sind auf jeder Map vorgegeben und lassen sich anders als in **Call of Duty: Black Ops 2** nicht selbst auswählen. Dafür dient der Activision-Shooter anderswo als Vorbild: Freigeschaltete Schrotflinten, Sturmgewehre oder Maschinenpistolen statten Sie nicht mehr sofort mit zuvor erhaltenen Visieren und Aufsätzen aus. Stattdessen ist es neuerdings nötig, jede Knarre erst einmal durch Benutzung separat aufzuleveln und somit nützliche Extras freizuschalten. Das sorgt für zusätzliche Motivation.

Da Sie Aufsätze durch das Waffenmenü während der Partie beliebig austauschen, fällt es leicht, sich auf verschiedene Spielsituationen einzustellen. Die in den Levels verteilten Alien-Schießprügel sorgen für das nötige Maß an Unberechenbarkeit: Mit einem im richtigen Moment aufgenommenen Granatwerfer besiegen Sie auch schon einmal eine Übermacht oder stoppen einen der spielergesteuerten Pinger-Mechs. Ganz ohne Cheats. ❑

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Viele sinnvolle Mini-Verbesserungen statt großer Neuerungen“

Cheater weg, Verbindungsprobleme weg, Leerlauf beim Warten auf das Aufladen der Energieleiste weg: Crytek hat den Mehrspielermodus von **Crysis 2** in nahezu allen Punkten verbessert. Der Nachfolger spielt sich flotter, fairer, technisch problemloser und macht einfach Spaß. Klar, das letzte Quäntchen in Sachen Spielfluss und Level-up-Motivation fehlt noch, um es mit **Black Ops 2** aufzunehmen. Und von den mitreißenden Online-Schlachten eines **Battlefield 3** sind die eher kleinen Gefechte auf nicht immer perfekt gestalteten Karten auch weit entfernt. Aber wer den herrlich variablen Nanosuit einmal übergestreift hat, vergisst solche Mini-Mängel schnell und hat so wie ich viel Spaß daran, über Dächer zu klettern und Gegner per Tarnmodus zu überraschen, neue Waffen freizuschalten und mit Alien-Schießprügeln um sich zu ballern. Einzig den Jäger-Modus hätte ich mir spannender vorgestellt: Verfliegt erst einmal der Reiz des Neuen, jucken mich die chaotischen Zwei-Minuten-Auseinandersetzungen kaum noch.

CRYSIS 3
Ca. € 50,-
21. Februar 2013

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Crytek
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie benötigen ein Origin-Konto und eine Internetverbindung für die Installation.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Fantastisches Effektgewitter, nur unmerklich schwächer als im Solomodus
Sound: Eintönige deutsche Sprecher der Mehrspieler-Avatare, wenig Musik, gute Effekte
Steuerung: Perfekt mit WASD und Maus, frei belegbar

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: 8 Modi,12 Karten
Zahl der Spieler: 2-16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Core 2 Duo E8400/Phenom II X2 555, 2 GB RAM, Geforce GTS 450/Radeon HD 7750
Empfehlenswert: Core i5 3350P/FX-6300, 8 GB RAM, Geforce GTX 670/Radeon HD 7970

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 18 Jahren
Tödlich getroffene Gegner fallen ungelenk und wenig realitätsnah zu Boden, wobei vereinzelte Blutspritzer zu sehen sind. Es gibt keine expliziten Gewaltszenen.

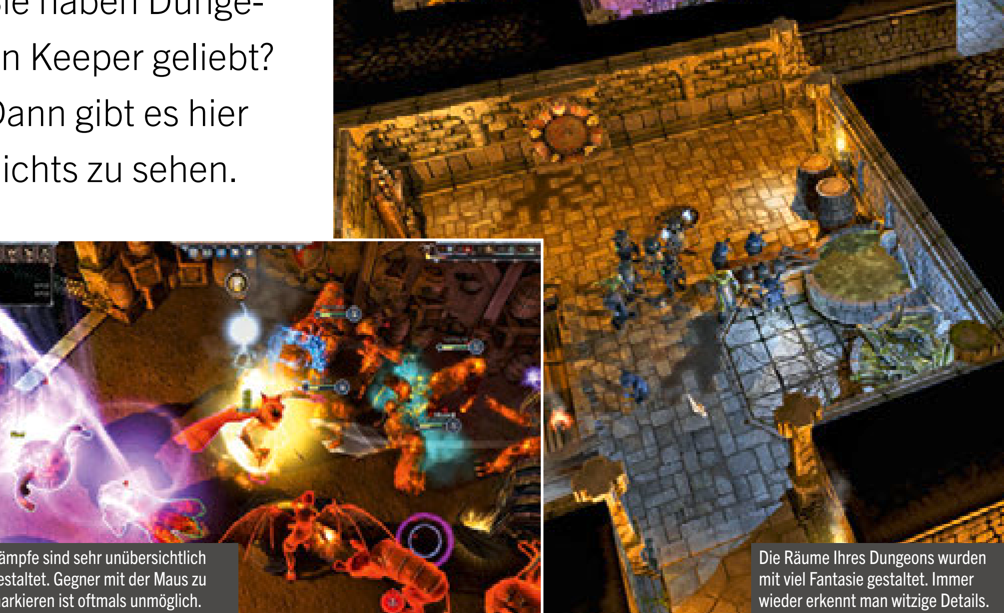
DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: 1.2
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00
Während des Tests traten keine schwerwiegenden Bugs auf. Nur einmal brach der Ladevorgang einer Partie vorzeitig ab. Außerdem plagten zu vernachlässigende Anzeigefehler die Killcam-Wiederholungen.

PRO UND CONTRA
- ⊞ Viele Modi und Karten
- ⊞ Bewegungsfreiheit dank Nanosuit
- ⊞ Gut ausbalancierte Waffen
- ⊞ Alien-Ausrüstung sorgt für Abwechslung
- ⊞ Motivierendes Rangsystem mit vielen Boni
- ⊞ Komfortabler Server-Browser, dedizierte Server
- ⊞ Besserer Cheat-Schutz als in Teil 2
- ⊞ Spannender Jäger-Modus …
- ⊟ … der sich schnell abnutzt.
- ⊟ Teamwork wird kaum belohnt.
- ⊟ Einige arg unübersichtliche Karten
- ⊟ Kaum zerstörbare Objekte
- ⊟ Behäbige Pinger-Steuerung
- ⊟ Gegnerortung über Schrittgeräusche nahezu unmöglich

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**

Von: Nils Birkenstock/
Felix Schütz

Sie haben Dungeon Keeper geliebt? Dann gibt es hier nichts zu sehen.



Kämpfe sind sehr unübersichtlich gestaltet. Gegner mit der Maus zu markieren ist oftmals unmöglich.

Die Räume Ihres Dungeons wurden mit viel Fantasie gestaltet. Immer wieder erkennt man witzige Details.

Impire



Der erste Blick auf **Impire** lässt Erinnerungen an **Dungeon Keeper** aufleben. Unter der Oberfläche enden die Ähnlichkeiten aber spätestens da, wo **Dungeon Keeper** Spaß macht: **Impire** erzählt die Geschichte eines Dämons, der in dem mickrigen Körper eines Imps gefangen ist. Zusammen mit einem kompetenzbefreiten Hexenmeister versucht er, das Land Ardania zu unterjochen. Die bemüht witzige Rahmenhandlung ist nur Fantasy-Standardkost und wird zu keiner Zeit wirklich interessant.

Langeweile im Keller

Jede der 19 Kampagnenmissionen klingt in der Theorie gelungen und abwechslungsreich, entpuppt sich aber als wiederholtes Abarbeiten einstudierter Schritte. Sie bauen in jeder Mission die gleichen Räume in der gleichen Reihenfolge, erschaffen die gleichen Truppen, um sie die gleichen Rohstoffe sammeln zu lassen. Sämtliche Schritte sind dabei umständlich gelöst. Räume haben eine feste Größe und lassen sich, einmal platziert, nicht wieder entfernen. Somit laufen Sie immer wieder Gefahr, sich mit einem ungeschickt errichteten Raum das Weiterkommen im wörtlichen Sinne zu verbauen. Abgesehen davon müssen Sie den Aufbau Ihres Verlieses nicht weiter planen, denn Helden kommen hauptsächlich per zufällig verteilten Leitern zu Ihnen herabgeklettert. Wichtige Räume strategisch im Dungeon zu verstecken und mit Fallen zu sichern, ist somit nahezu unmöglich. Um schnell reagieren zu können, dürfen Sie Ihre Einheiten teleportieren. Also beamen Sie sie alle paar Minuten quer durch den Dungeon, um einfallende Helden zu bekämpfen. Davon abgesehen bewegen Sie Ihre Kämpfer nie. Anders als in **Dungeon Keeper** haben die Krieger keinerlei Bedürfnisse, die es zu stillen gilt – schade!

Ihre Truppen steuern Sie nicht einzeln, sondern organisieren sie in maximal fünf Vierergruppen. Dies tun Sie in einem umständlichen Verwaltungsmenü, in dem Sie jede Einheit einzeln anwählen, zuordnen und ausrüsten müssen – monotone Klickarbeit ohne Komfortfunktionen.

Rohstoffe erhalten Sie hauptsächlich durch Missionen, denen Sie auf einer Oberweltkarte Truppen zuweisen. Der spielerische Wert tendiert dabei gegen null, da Sie den Ausgang der Missionen in keiner Weise beeinflussen können. Das Geschehen wird immer wieder von Ingame-Videos unterbrochen, die die Story vorantreiben sollen. Leider werden diese so langatmig präsentiert, dass die engagierten Sprecher komplett untergehen.

Der Multiplayer unterhält nicht besser. Egal welchen Modus Sie wählen, die Interaktionsmöglichkeiten zwischen den Spielern sind stark eingeschränkt. Weder können Sie Rohstoffe tauschen noch einen gegnerischen Dungeon direkt angreifen. Strategische Herangehensweisen sind so nie möglich. ❑

MEINE MEINUNG |

*Nils Birkenstock**



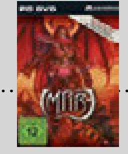
„So belebt man kein vergessenes Genre."

Das Gefühl ewiger Verdammnis transportiert **Impire** ziemlich gut: Aufgrund der verhunzten Steuerung und des Fehlens jeglicher Abwechslung wird niemand ernsthaft das Ende der umfangreichen Kampagne sehen wollen. Alles, was an **Dungeon Keeper** lange fesseln konnte, etwa die Optimierung des eigenen Verlieses, wurde hier leichtfertig über Bord geworfen. Dabei ist **Impire** nicht schlecht, weil es Dinge anders angeht als der Genreklassiker, nur ist keine der neuen Ideen der berühmten Vorlage auch nur ebenbürtig. Dass der Mehrspielermodus meistens keinen Unterschied zum Einzelspielererlebnis bietet, ist zusätzlich verschenktes Potenzial.

* Nils Birkenstock ist Trainee bei PC Games.

IMPIRE

Ca. € 20,-
14. Februar 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Cyanide Montreal
Publisher: Paradox Interactive
Sprache: Englisch, deutsche Texte
Kopierschutz: Kontobindung an einen Steam-Account

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gelungene Grafik mit schönen Lichteffekten und netten Animationen
Sound: Gute englische Sprecher, passende Musik, die sich jedoch schnell wiederholt
Steuerung: **Impire** setzt auf eine Mischung aus Menüfenstern und Ringmenüs, beides ist unnötig kompliziert. Es gibt kaum Tastatur-Shortcuts.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Die Kampagne kann kooperativ durchgespielt werden, dazu gibt es noch einen Capture-the-Flag- und einen King-of-the-Hill-Modus.
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

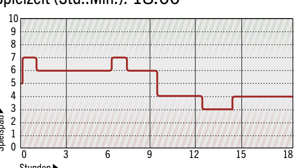
Minimum (Herstellerangabe): Core 2 Duo E8400 oder Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 oder Radeon HD3000, 3 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Menschliche Gegner werden bekämpft, getötet und gefoltert. Die Gewalt wird comichaft überzeichnet dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.2.4
Spielzeit (Std.:Min.): 18:00



Während des Tests traten vereinzelt Abstürze auf. Mehrmals wurde ein Spielstand nicht korrekt geladen und bereits erspielte Errungenschaften wurden vergessen.

PRO UND CONTRA

- + Charmant designte Einheiten mit hübschen Animationen, gute Lichteffekte
- − Umständliche Menüführung
- − Keinerlei taktischer Anspruch in den Echtzeitkämpfen
- − Repetitiver Dungeonbau
- − Die Mehrspielermodi bieten keinerlei Abwechslung.
- − Nervige Bugs

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **52**

Der Einkaufsführer



Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



NEUZUGANG

Bioshock Infinite

Ist der Redaktion Booker DeWitts Ausflug in eine Stadt über den Wolken eine Empfehlung wert?

Die Pro-Argumente

Die fliegende Stadt Columbia stellt die wunderschöne Kulisse für einen handwerklich astreinen Ego-Shooter, dessen Gefechte Sie garantiert nie langweilen. Dazu tragen unter anderem die abwechslungsreichen Vigor-Kräfte des Helden bei. In Sachen Atmosphäre trumpft das Spiel groß auf, zudem ist die Geschichte anfangs unglaublich spannend. Mit Elisabeth steht Ihnen eine der besten Begleitfiguren der Spielegeschichte zur Seite. Die junge Dame wächst einem nicht nur ans Herz und zeigt glaubwürdige Emotionen, sondern verhält sich auch durchgehend clever und erweist sich als nützliche Gefährtin von Protagonist Booker.

Die Kontra-Argumente

Bioshock Infinite will eine Geschichte erzählen. Mit aller Macht. Darunter leidet bisweilen das Spieldesign: Die Levels sind oft nur leere Kulisse und bieten keinen Raum zum Erkunden, das Upgrade-System ist oberflächlich, die Suche nach Beute fällt langweilig aus und die Fortbewegung über das Sky-Rail-Schienensystem kommt zu selten zum Einsatz. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr niedrig, außerdem fehlt es an coolen Bossgegnern. Die Story und insbesondere deren Auflösung fällt darüber hinaus sehr verwirrend aus.


Die Schusswechsel sind gut in Szene gesetzt, das Waffengefühl passt.

Das Ergebnis

Mit sechs Ja- und einer Nein-Stimme legen wir **Bioshock Infinite** jedem Fan von Shootern und Spielen mit komplexen Geschichten uneingeschränkt ans Herz. Allerdings muss sich **Infinite** in der Genre-Hitliste dem unserer Meinung nach immer noch überlegenen ersten **Bioshock** unterordnen. Unser Tipp: Spielen Sie einfach beide! Es lohnt sich.

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

FIFA 13
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien so, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90

PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Autoren zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

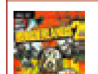
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

NEUZUGANG

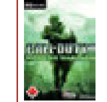
Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



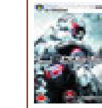
Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

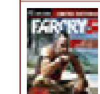
Crysis 2 — Getestet in Ausgabe: 04/11
Verlegt den Kampf gegen die Ceph-Aliens ins menschenleere New York

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Crysis 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Bildgewaltiges Finale mit famosem Leveldesign und verwirrender Story

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

Civilization 5: Gods and Kings Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

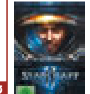
Publisher:	2K Games
Wertung:	89

Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90

Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



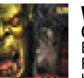
Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

NEUZUGANG

Starcraft 2: Heart of the Swarm Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

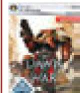


Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine umfangreiche Kampagne, clevere Rollenspielelemente und aufwendige Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

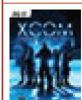
Warcraft 3: The Frozen Throne Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

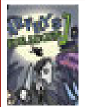


XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Runden-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

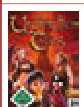
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



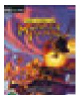
Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88



Monkey Island 2 Special Edition Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

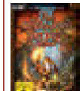
The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

NEUZUGANG

Starcraft 2: Heart of the Swarm



Während der Kampagne aufseiten der Zerg überrollen Sie Ihre Gegner regelmäßig mit wahren Monsterhorden.

Nimmt das Add-on zu Blizzards Echtzeit-Strategiespiel wie erwartet seinen Platz an der Seite von **Wings of Liberty** ein? Die Redaktion beratschlagte über die Aufnahme in den Einkaufsführer.

Die Pro-Argumente

Die Kampagne setzt auf die Stärken von **Wings of Liberty** und schickt Sie in abwechslungsreiche, hervorragend gestaltete Missionen, zwischen denen technisch brillante Zwischensequenzen die Story um Zerg-Königin Kerrigan erzählen. Wer Antworten auf die offenen Fragen aus dem Hauptspiel sucht, kommt somit nicht um **Heart of the Swarm** herum. Den Mehrspielermodus hat Blizzard derweil mit vielen Detailverbesserungen und neuen Einheiten bedacht, was für spannende neue Taktiken sorgt.

Die Kontra-Argumente

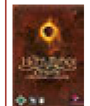
Obwohl exzellent in Szene gesetzt, erreicht die Hintergrundgeschichte nicht ganz die epische Breite der **Wings of Liberty**-Handlung. Es fehlt an interessanten Nebencharakteren, tiefsinnigen Gesprächen und spannenden Wendungen. Ab und zu hapert es zudem an der Glaubwürdigkeit manch einer Story-Entwicklung.

Das Ergebnis

Klare Angelegenheit: Alle Stimmberechtigten sprachen sich dafür aus, **Heart of the Swarm** zusammen mit dem Hauptprogramm als Kaufempfehlung in der Strategie-Hitliste aufzuführen.

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst. Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie **Die Minen von Moria** und **Reiter von Rohan**. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



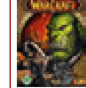
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: **Guild Wars 2** beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



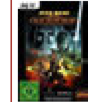
Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

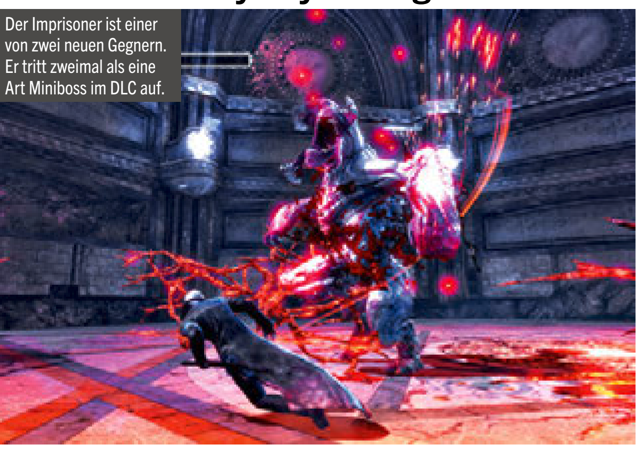
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte **Star Wars**-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

DmC: Devil May Cry – Vergil's Downfall


Der Imprisoner ist einer von zwei neuen Gegnern. Er tritt zweimal als eine Art Miniboss im DLC auf.

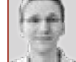
Dieser sechs Episoden (das Hauptspiel hatte 20!) umfassende Story-DLC erzählt die Geschichte von **DmC: Devil May Cry** weiter. Hauptcharakter dieser Erweiterung ist nicht Dante, sondern sein Bruder Vergil. Dieser schnetzelt sich verletzt und von Rachegelüsten getrieben durch Gegnerhorden. Mal abgesehen davon, dass Vergil natürlich über andere Fähigkeiten als Dante verfügt, ändert sich am grundsätzlichen Gameplay recht wenig: Sie hüpfen von Plattform zu Plattform und plätten in **DmC**-typischen Arenakämpfen diverse Gegnertypen. Sogar zwei neue Arten von Widersachern haben sich die Entwickler ausgedacht. Im Rahmen der etwa zwei Stunden (für einmaliges Durchspielen) langen Kampagne entwickeln sich die Fähigkeiten von Vergil weiter – natürlich viel schneller als das bei Dante im Hauptspiel der Fall war. Was ebenfalls nicht fehlen darf, ist natürlich ein Bosskampf, der jedoch unspektakulär ausgefallen ist. Ebenfalls recht simpel gehalten sind die Zwischensequenzen, die – anders als in **DmC** – in eigenwilliger Comic-Grafik präsentiert werden. Knapp neun Euro will Capcom für diesen DLC, angesichts des ordentlichen Wiederspielwerts (Secrets, Bonus-Modi) gerade noch vertretbar.

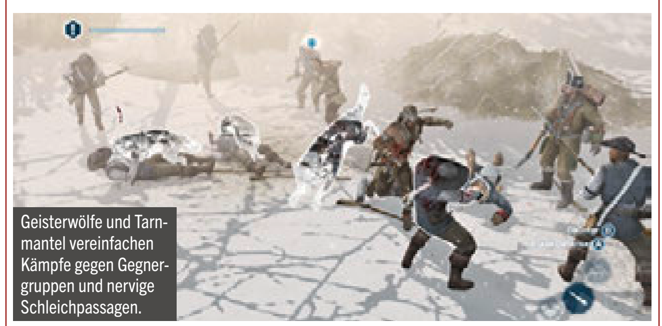

Wolfgang meint: Zu kurz, zu teuer und in Sachen Gameplay und Präsentation nicht auf dem hohen Niveau, das man vom Hauptspiel gewohnt ist. Dennoch macht's fraglos Laune, mit Vergil noch einmal in die abgedrehte Welt von **DmC** einzutauchen. Wenn Sie sich schon in **DmC** gerne durch alle Bonusmodi geknüppelt haben, kommen Sie an **Vergil's Downfall** nicht vorbei.

Assassin's Creed 3: Die Tyrannei des Königs Washington – Die Schande


Die abgedrehte Geschichte ist solide inszeniert. Echte Dramatik kommt aber nicht auf.

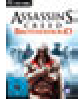
Ist es eine Zeitreise? Ein Fiebertraum? Oder befinden wir uns in einem Paralleluniversum? Der Anfang des ersten Story-DLCs für **Assassin's Creed 3** lässt viele Fragen offen. Antworten gibt es nur wenige, denn wenn nach rund zwei Stunden der Abspann von **Die Schande** über den Bildschirm flimmert, haben Sie lediglich die erste von drei zusammenhängenden Episoden beendet. Der Rest der Geschichte folgt in zwei weiteren Teilen am 19. März und 23. April. Happig: Jede Episode kostet zehn Euro! Zur Handlung: Nach dem Ende des im Hauptspiel tobenden Bürgerkriegs hat sich General Washington anders als in der Realität geweigert, die Macht abzugeben. Ausgerüstet mit einem magischen Zepter, unterdrückt der irre Despot die Bevölkerung. Protagonist Connor (im DLC nur unter seinem Indianernamen Ratohnhaké:ton bekannt) sticht und schießt sich durch vier Missionen. Die bieten gute Standardkost ohne Überraschungen. Einzige Besonderheit sind des Helden neue Kräfte: Nach der Hälfte der Spielzeit erhält Connor die Fähigkeit, sich per Tarnmantel unsichtbar zu machen und ein Rudel Geisterwölfe herbeizurufen. Dieses praktische Talent ist aber auf den DLC beschränkt, den Sie als separates Abenteuer im Hauptmenü starten. Das DLC-Ende lässt Sie unbefriedigt zurück, zumal abseits der Story lediglich ein paar eintönige Sammelaufgaben im verschneiten Grenzland warten.


Peter meint: 30 Euro, so viel kostet das dreiteilige DLC-Set. Ein unverschämter Preis, wenn der magere Inhalt der ersten Episode ein Indiz für den Gesamtumfang ist. Ein Jammer, denn **Die Schande** bietet in der kurzen Spielzeit solide Unterhaltung.


Geisterwölfe und Tarnmantel vereinfachen Kämpfe gegen Gegnergruppen und nervige Schleichpassagen.

Actionspiele

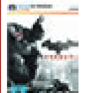
Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.


Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90

Spiel	Getestet in Ausgabe	Publisher	Wertung
Assassin's Creed 3 – Faszinierender, technisch unsauberer Trip ins Amerika des Kolonialzeitalters	01/13	Ubisoft	88
Assassin's Creed: Revelations – Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio	12/11	Ubisoft	88
Assassin's Creed 2 – Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt.	04/10	Ubisoft	88
Assassin's Creed Director's Cut – Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel	05/08	Ubisoft	83

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger **Arkham Asylum.**



Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

Spiel	Getestet in Ausgabe	Publisher	Wertung
Batman: Arkham Asylum – Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!	11/09	Eidos	90

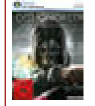

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Spiel	Getestet in Ausgabe	Publisher	Wertung
Dead Space 2 – Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!	03/11	Electronic Arts	90
Dead Space 3 – Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.	03/13	Electronic Arts	90

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkunden Sie die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheiten, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



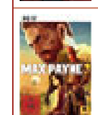
Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

Spiel	Getestet in Ausgabe	Publisher	Wertung
GTA 4: Episodes from Liberty City – Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren	05/10	Rockstar Games	90

Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen Ihnen in den weitläufigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

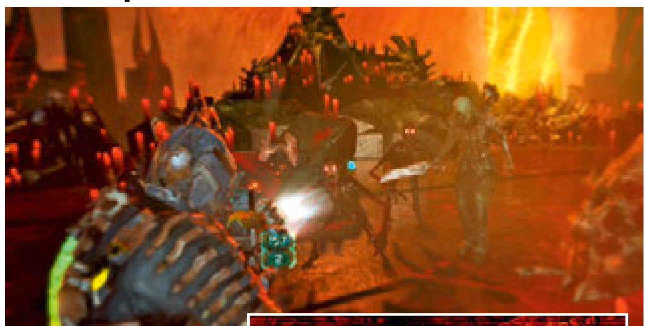
Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88


Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlen Sie sich wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

Spiel	Getestet in Ausgabe	Publisher	Wertung
Max Payne 2 – Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil	12/03	2K Games	90

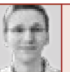
Dead Space 3: Awakened



▲ Den einzig wirklich neuen Level, eine Kampfarena im Limbo, besuchen Sie gleich mehrmals. Immer dabei: der unheimliche neue Antagonist (rechts).

▶ Isaac wird im Spielverlauf von grausigen Halluzinationen geplagt.

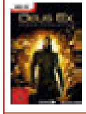
Wenn selbst die Protagonisten eines PC-Spiels daran zweifeln, dass die Handlung auch nur ansatzweise den Gesetzen der Logik folgt, ist das kein gutes Zeichen. Der Story-DLC **Awakened** hat genau dieses Problem, führt er doch die Geschichte aus **Dead Space 3** mit einem hanebüchenen Kniff fort und endet nach gerade einmal eineinhalb Stunden mit einem gigantischen Cliffhanger, der die Bühne für einen möglichen vierten Teil bereitet. Die knappe Spielzeit steht darüber hinaus in keinem Verhältnis zum Preis: Satte zehn Euro verlangt Electronic Arts für das Mini-Add-on, das Sie direkt über das Hauptmenü herunterladen. Alleine oder zu zweit im Koop-Modus hetzen Sie in **Awakened** durch aus dem Hauptspiel bekannte, frech recycelte Level-Umgebungen und knallen Necromorphs ab – obwohl die nach dem Ende von **Dead Space 3** eigentlich für immer in Frieden ruhen sollten. Mit seinem unlogischen Plot beraubt der DLC so die Geschehnisse des Hauptspiels jeder Konsequenz. Dafür glänzt **Awakened** in Sachen Horrorstimmung: Wenn die Helden Isaac und Carver im Lauf der Handlung auf verrückte Kultisten treffen, verströmt das Spiel durch viele ruhige Passagen, den geschickten Einsatz von Geräuschen und einige verstörende Halluzinationen dezenten Grusel im Stil des ersten Teils.



Peter meint:
Dead Space 3 war für mich der schwächste Teil der Reihe, der zugunsten von Action und Waffen-Upgrades auf subtilen Horror verzichtete. **Awakened** wirkt auf mich deutlich stimmiger, ist aber viel zu kurz und derart überteuert, dass ich allen außer den größten Serien-Fans dringend vom Kauf abrate!

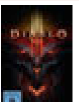
Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

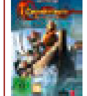
+ Diablo 2: Lord of Destruction — Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90



Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich die **Game of the Year Edition** mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmen Sie Ihren Spielstand!

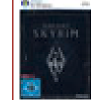
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

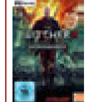
+ Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importieren Sie Ihren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

Mass Effect 3: Citadel

Der abschließende DLC für **Mass Effect 3** ist ein Witz. Und zwar nicht nur wegen des erneut saftigen Preises (15 Euro), sondern vor allem wegen der humorvollen Dialoge. **Citadel** schickt Sie auf die gleichnamige Raumstation im Zentrum der Spielgalaxis, wo Sie eine äußerst vergnügliche Nebenaufgabe absolvieren. In deren Verlauf kommen noch einmal all die liebgewonnenen Gruppenmitglieder aus dem Hauptspiel zum Zug, ein Gag jagt den nächsten. Nach dem Abschluss der spannenden neuen Geschichte samt befriedigendem Bosskampf ist **Citadel** aber noch nicht vorbei: Zuerst gilt es, eine abenteuerliche Party in Commander Shepards neuer Wohnung zu organisieren, auf der die Gefährten des Helden einmal mehr zu Wort kommen und für viele Schmunzler sorgen. In einem neuen Abschnitt der Citadel stehen anschließend eine Reihe von launigen Minispielen und der überraschend komplexe Kampfsimulator zur Verfügung. Diese virtuelle Arena schickt Sie zusammen mit Ihren Wunschpartnern in den Kampf gegen KI-Gegner. Ein an den Mehrspielermodus angelehntes Levelsystem mit freizuschaltenden Boni hält Sie bei der Stange. Rund vier Stunden sind Sie so insgesamt beschäftigt. Obendrauf gibt es noch eine Handvoll frischer Waffen und die Möglichkeit, Shepards Wohnung mit neuen Möbeln auszustatten.

Peter meint:
Citadel ist Fan-Service pur. Wer wie ich drei Spiele lang mit Shepards Crew mitgelitten hat, freut sich diebisch über die etlichen Albernheiten. Garrus wird verkuppelt, Grunt liegt besoffen in der Dusche und Kommunikationsoffizierin Traynor rettet die Normandy – mit ihrer Zahnbürste! Der Inhalt ist somit exzellent, aber der Preis trotzdem viel zu hoch.

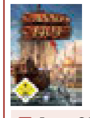


Alle Charaktere aus Shepards Heldengruppe haben ihren eigenen Auftritt in **Citadel**.

Die Gefechte gegen eine mysteriöse Söldnerschar sind angenehm knackig.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspielerteil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

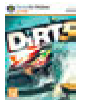
Anno 2070 Königsedition


Mit den Unterwasserstädten aus **Die Tiefsee** gewinnen die Endlospartien sprichwörtlich an Tiefe.

Liebhaber gemütlicher Aufbau-Strategiespiele müssen trotz des **Sim City**-Fiaskos nicht auf den Spaß am Bauen verzichten: Seit dem 28. März steht die **Königsedition** von **Anno 2070** im Handel. Das knapp 50 Euro teure Paket enthält das Hauptspiel (PCG-Wertung: 89) samt Add-on **Die Tiefsee** (84). Dazu gibt es ein Dutzend großer und kleiner DLCs, die das Spiel um neue Gebäude, Zierobjekte, Missionen, Einheiten und Portraits für den Spielercharakter ergänzen. Wen es nach einer schmucken Wanddekoration verlangt, freut sich über das beiliegende Poster, das die komplexen Wirtschaftskreisläufe im stimmungsvollen Zukunftsszenario von **Anno 2070** auflistet. Der exzellente Soundtrack des Spiels ist ebenfalls enthalten. Sollten Sie bislang einen Bogen um **Anno 2070** gemacht haben, stellt die Veröffentlichung der **Königsedition** den perfekten Zeitpunkt zur Kontaktaufnahme dar. Mit dem Komplettpaket kommen Sie in den Genuss von Dutzenden, wenn nicht gar Hunderten Stunden Spielspaß.

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Colin McRae: Dirt 2 Getestet in Ausgabe: 13/09
Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden

Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



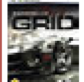
F1 2012
Getestet in Ausgabe: 10/12
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker, trotz arcadelastiger Fahrphysik: **F1 2012** punktet mit großartiger Grafik, exzellentem Motorensound und realistischem Wetterwechsel. Aufgrund der offiziellen Daten der Saison 2012 ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießen" sich selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

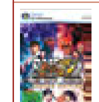
Portal Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



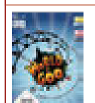
Rayman Origins
Getestet in Ausgabe: 04/12
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Launiger Koop-Modus für vier Spieler inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Peter empfiehlt

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Gaijin Games
Wertung:	-

Bit.Trip Presents … Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien
Getestet in Ausgabe: -

Ein kleines Männchen rennt von links nach rechts. Warum, wieso: egal!. Wichtig ist nur, dass Sie dem kleinen Kerl dabei helfen, zahlreichen Hindernissen auszuweichen, indem Sie es hüpfen, treten oder sich ducken lassen. **Runner 2** behält das Spielprinzip des Indie-Kleinods **Bit.Trip Runner** bei, verpackt es aber in zeitgemäße Grafik und unterlegt es mit einem superben Soundtrack, der Ihnen flugs ins Blut übergeht. Das ist so gewollt, denn nur wenn Sie auf die Rhythmen der Musik achten, weichen Sie den haarsträubenden Stolpersteinen punktgenau aus und freuen sich beim Zieleinlauf über einen neuen Highscore. Die fantasievoll gestalteten Umgebungen beinhalten zahlreiche optionale Pfade; zusammen mit dem hohen, aber fairen Schwierigkeitsgrad sowie jeder Menge freizuschaltender Kostüme für den Helden sorgt das für die nötige Langzeitmotivation. **Runner 2** steht auf www.steampowered.com für 14 Euro zum Kauf bereit.


Die Spielfigur rennt automatisch, Sie steuern nur die Ausweichbewegungen.

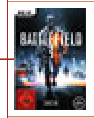

Wunderschöne Landschaften sind das Markenzeichen der Serie.

Trine 2 Complete Edition

Der Name ist irreführend: Tatsächlich enthält die Complete Edition nicht nur das ausgezeichnete Jump&Run **Trine 2** (PCG-Wertung: 83) und dessen umfangreiches Add-on **Goblin Menace**. Nein, auch der sympathische erste Teil rund um ein Trio springender und rätselnder Helden ist als Download-Version enthalten. Neben den drei optisch beeindruckenden Spielen mit einem Umfang von insgesamt rund 20 Stunden protzt das Paket auch noch mit einem 40-seitigen Buch voller Konzeptzeichnungen und dem **Trine 2**-Soundtrack. Allerdings sind diese Extras schon etwas älter, lagen sie doch Ende 2011 bereits der ursprünglichen **Trine 2**-Box bei. Dafür ist der Preis der **Complete Edition** mit 20 Euro sehr fair; billiger kommen Sie nur zuweilen auf der Online-Vertriebsplattform Steam an die durch und durch sympathische Knobelreihe.

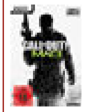
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



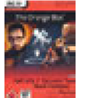
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Battlefield 3: End Game


Air Superiority eignet sich hervorragend, um die eigenen Luftkampf-Fähigkeiten zu trainieren.

Mit dem Motorrad sind Sie besonders auf den neuen, offen angelegten Karten sehr flott unterwegs.

Der letzte DLC-Brocken für **Battlefield 3** heißt **End Game**, kostet erneut happige 15 Euro und erweist sich als erfreulich runde Sache. Zwei neue Modi gibt es, Capture the Flag sowie den Air-Superiority-Modus, bei dem Sie ausschließlich an Bord von Kampfjets unterwegs sind und versuchen, die Lufthoheit über mehrere Kontrollpunkte zu gewinnen. Der Modus sorgt für spannende Dogfights und stellt endlich eine brauchbare Möglichkeit dar, Erfahrungspunkte für Jets zu sammeln. Der zweite wichtige Neuzugang im **End Game**-DLC sind die flotten Geländе-Motorräder. Mit denen rasen bis zu zwei Pixel-Soldaten pfeilschnell über die vier neuen Maps des DLC-Pakets. Das sorgt für viel Dynamik auf dem Schlachtfeld und ermöglicht mit genügend Planung kreative Kampf-Taktiken. Ebenfalls neu im Fuhrpark: Ein Humvee mit Raketenwerfer, ein leichter Anti-Luft-Panzer sowie das Dropship. Das lässt sich, ähnlich wie das Gunship im **Armored Kill**-DLC, durch Einnehmen einer bestimmten Flagge im Conquest-Modus aktivieren. Es dient sodann als fliegender Spawn-Punkt und ermöglicht außerdem den Abwurf eines Truppentransporters. Bei **End Game** greift alles prima ineinander. Die offenen Outdoor-Maps mit ihren vielen Schleichwegen sind ideal für die neuen Motorräder geeignet und die wiederum ermöglichen herrlich hektische Capture-the-Flag-Matches. Allerdings hat das neue DLC-Paket für Freunde des Kampfs auf engem Raum praktisch nichts zu bieten. **End Game** dreht sich vor allem um Fahrzeuge und Konfrontationen auf weite Entfernung.



Sebastian meint:
End Game ist ein würdiger Abschluss für die **Battlefield 3**-DLCs. Alle neuen Elemente sind prima aufeinander abgestimmt und mit dem Air-Superiority-Modus habe ich endlich auch Spaß im Cockpit. So schnell wird **Battlefield 3** also nicht langweilig.

Von: Petra Fröhlich

Seit März 1998 hat Anno den Aufbauspiel-Acker gründlich umgepflügt – PC Games gratuliert zum 15. Geburtstag.



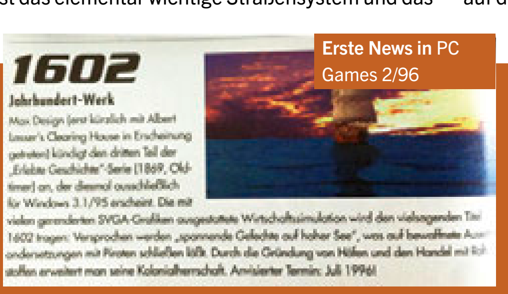
15 Jahre Anno: Danke, Planke!

Auf den Hängen des österreichischen Wintersportparadieses Schladming liegt noch Schnee, als wir dort im April 1996 einen ersten Blick auf hübsch modellierte Stadtmauern, Kaufmannsvillen und Segelschiffe werfen. Das damals vierköpfige Team von Max Design erklärt uns, wie der Nachfolger der historischen Wirtschaftssimulation **1869: Hart am Wind** aussehen soll. Der Arbeitstitel lautet schlicht „**1602**". Natürlich ahnt zu diesem Zeitpunkt niemand, was sich aus den Entwürfen eines Tages entwickeln wird. Die Eckpfeiler des **Anno**-Spieldesigns sind bereits zu besichtigen: In einer mittelalterlichen Welt startet man Expeditionen, entdeckt und besiedelt Inseln, schürft nach Erzen, legt Plantagen an, erntet Weintrauben und Weizen, produziert Klamotten und Werkzeuge, richtet Schiffsrouten ein und verteidigt Ländereien gegen Eindringlinge. Die 2D-Grafik orientierte sich an Klassikern wie **Sim City 2000** und **Transport Tycoon**: Berge, Wälder, Flüsse und Wiesen bestimmen die Landschaft. Ebenfalls bereits in Grundzügen ersonnen ist das elementar wichtige Straßensystem und das **Anno**-typische Einzugsgebiet von Wirtshäusern und Kathedralen, was vorausschauendes Besiedeln erfordert. Sind die Baumaterialien vorhanden, kann man Gebäude sofort in die Landschaft setzen – ein wichtiger Unterschied zur **Siedler**-Reihe, in der Bauwerke erst zusammengenagelt werden müssen. Später folgen Elemente wie der Aufstieg der Bevölkerungsgruppen – vom Pionier über die Siedler bis hin zu den Kaufleuten und Adeligen –, die mit jeder Stufe höhere Ansprüche stellen und dafür mehr oder minder freiwillig Steuern entrichten.

„Fühlte sich einfach großartig an"

Anno 1602 ist eine Koproduktion von Max Design in Österreich und der hessischen Firma Sunflowers, die sich ebenfalls auf Wirtschaftssimulationen wie **Die Fugger 2** spezialisiert hat. Jürgen Reußwig, langjähriger Sunflowers-Geschäftsführer, erkannte schnell das Potenzial, als er die erste **Anno**-Demo auf den Tisch bekam: „Das war damals noch nicht viel mehr als eine erste Insel, auf die man ein paar Gebäude bauen konnte. Kurz darauf bin ich zum ersten Mal nach Schladming gefahren und fand es faszinierend, aus dem Büro die Skifahrer bei der Talabfahrt beobachten zu können. **Anno** hat einen mit seiner Atmosphäre und dem eigenen Charme sofort gefangen genommen. Das Phänomenale war ja, dass die grafische Umsetzung so detailliert und liebevoll gestaltet war, dass es einfach nur schön war, die Gebäude und Figuren anzuschauen. "

Wilfried Reiter, einer der Max-Design-Gründer, hat Ähnliches in Erinnerung: „Schon als wir nach ein paar Monaten den ersten Prototypen hatten und man die ersten Häuser setzen konnte, hat **Anno** Aufmerksamkeit von den Menschen in unserem Umfeld bekommen, die sich für unser bisheriges Schaffen bestenfalls am Rande interessiert hatten. Wir bekamen extrem viele Zuschriften von Lesern, die uns schrieben, dass sie es gar nicht mehr erwarten könnten, **Anno** endlich spielen zu können. Zu diesem Zeitpunkt war **Anno** auch schon so weit gediehen, dass es sich gut spielen ließ und es fühlte sich auch für uns selbst einfach großartig an."


1602

Jahrhundert-Werk

Max Design (erst kürzlich mit Albert Lasser's Clearing House in Erscheinung getreten) kündigt den dritten Teil der „Erlebte Geschichte"-Serie (1869, Oldtimer) an, der diesmal ausschließlich für Windows 3.1/95 erscheint. Die mit vielen gerenderten SVGA-Grafiken ausgestattete Wirtschaftssimulation wird den vielsagenden Titel 1602 tragen: Versprochen werden „spannende Gefechte auf hoher See", was auf bewaffnete Auseinandersetzungen mit Piraten schließen läßt. Durch die Gründung von Häfen und den Handel mit Rohstoffen erweitert man seine Kolonialherrschaft. Anvisierter Termin: Juli 1996!

Erste News in PC Games 2/96

1996 — 1998 — 2000 — 2002

April 1996
Besuch in Schladming: Wir sehen erste Entwürfe von „1602"

31. März 1998
Anno 1602 erscheint

November 1998
Anno 1602 erreicht als erstes Computerspiel Doppelplatin-Status mit 400.000 verkauften Exemplaren

12. November 1998
Anno 1602-Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** erscheint

2. November 1999
Anno 1503 wird angekündigt

2. April 2001
Anno 1503 soll im Oktober 2001 erscheinen

17. Juli 2001
Verschiebung von **Anno 1503** aufs 1. Quartal 2002

18. März 2002
Verschiebung von **Anno 1503** auf Oktober 2002

25. Oktober 2002
Anno 1503 erscheint

17. Dezember 2002 **Anno 1503** ist mit über 300.000 Stück das meistverkaufte Computerspiel 2002



7. November 2003
Erweiterungsset **Anno 1503: Schätze, Monster und Piraten** erscheint

1. Dezember 2003
Offiziell: Related Designs entwickelt **Anno War.** Geplanter Erscheinungstermin: Weihnachten 2005.



> „Anno hatte einfach dieses besondere Etwas, gemeinhin auch als ‚Wuselfaktor' bezeichnet."
>
> Jürgen Reußwig, ehemaliger Sunflowers-Geschäftsführer (heute: gamesdistillery.com)

Das **Anno**-Erfolgsgeheimnis beschreibt Wilfried Reiter so: „**Anno** gelingt es, den Spieler stetig voranzutreiben. Die Welt von **Anno** ist nie im Gleichgewicht, der Spieler ist stets am Ausgleichen und wechselt stetig zwischen den Zuständen Mangel, Überfluss und Wachstum. Das nächste Ziel ist deshalb stets vor Augen. Gleichzeitig kann der Spieler den Takt weitgehend selbst bestimmen. Dadurch kann **Anno** unglaublich entspannt gespielt werden und trotzdem immer wieder auch fordernd sein."

Der Rest ist Computerspielgeschichte: **Anno 1602** verkauft sich allein in den ersten zwei Jahren mehr als eine Million Mal.

„Viel zu locker angegangen"

Anfang 1999 startet die Entwicklung von **Anno 1503**. Das Steuersystem wird abgeschafft – ein empfindlicher Eingriff in die Spielmechanik. Augenscheinlichste Neuerung zu **Anno 1602** sind die verschiedenen Klimazonen wie Wüste oder Dschungel. Damit einher gehen acht exotische Völker wie Azteken, Eskimos und Indianer, mit denen sich Tabak, Seide, Kakao oder Gewürze tauschen lassen. Die Grafik ist natürlich viel detaillierter als im fünf Jahre alten Vorgänger. Außerdem treiben Piraten auf den Gewässern ihr Unwesen und fliegende Händler („Venezianer") kaufen überschüssige Waren ab. Das Add-on **Schätze, Monster und Piraten** erweitert das Spiel um neue Szenarien und zusätzliche Gebäudetypen. Nach **Anno 1602** stellt auch **Anno 1503** einen Verkaufsrekord nach dem anderen auf: 100.000 Stück nach eineinhalb Tagen, 200.000 nach zweieinhalb Wochen, 300.000 nach acht Wochen, Ende 2003 ist die halbe Million geknackt.

Doch die Fans sind enttäuscht – nicht nur wegen des mehrfach verschobenen Release-Termins. **Anno 1503** sei zu schwer, zu überfrachtet und enthielte zu viele Ungereimtheiten. „Bei **Anno 1503** haben alle Beteiligten zu Beginn aufgrund des großen Erfolgs von **Anno 1602** Fehler gemacht", erklärt Jürgen Reußwig. „Wir sind das viel zu locker angegangen und hatten den Scope (den Umfang, Anm. d. Red.) viel zu groß definiert. Wir wollten aus der Euphorie heraus eben alle Bereiche massiv erweitern, anstatt uns auf die wesentlichen Features zu konzentrieren und diese auszufeilen. Am schwierigsten war es, die Entwicklung auf eine realistisch erreichbare Größe zu skalieren und diese dann auch unter dem enormen Druck durch die Erwartungshaltung der **Anno**-Fans und natürlich auch vom weltweiten Publisher (gemeint ist Electronic Arts, Anm. d. Red.) umzusetzen."

„Mussten das Handtuch werfen"

Ursprünglich war ein Mehrspieler-Modus geplant, doch der fehlt in **Anno 1503**. Das versprochene Update erscheint nie. Max Design sei schlicht überfordert gewesen, sagt Entwickler Reiter: „Aus heutiger Sicht war es wahnwitzig, dass wir riesige Spielwelten, mehrere Klimazonen, Mehrspielermodus, einen interaktiven Spielassistenten und wirklich frei planende Computergegner umsetzen wollten, das Ganze noch dazu lauffähig auf einem 400-MHz-Rechner. Und das mit zwei Senior und zwei Junior-Programmierern! Dass all dies am Ende der vier Jahre langen Entwicklungszeit schlussendlich doch noch bis auf ein paar Kinderkrankheiten funktioniert hat, war ein unbeschreiblicher Kraftakt für das ganze Team, auf dessen Gelingen wir heute noch stolz sind."

Und woran ist der Multiplayer-Modus gescheitert? „Erst, als es zu spät war, wurde uns bewusst, dass die unterschiedlichen Rechner und Betriebssystemvarianten nicht kompatibel sind, wenn es um Zahlen mit Kommastellen geht. Ein Ändern des Systems hätte bedeutet, ca. 40 Prozent von **Anno** neu zu schreiben und anschließend wieder von vorne zu testen. Das kam daher nicht in Frage. Also haben wir versucht, verschiedene Workaround-Ansätze zu verfolgen, in die ebenfalls viel Zeit geflossen ist, die aber leider alle am Ende nicht die nötige Stabilität brachten. Irgendwann mussten wir dann leider das Handtuch werfen."



> „Wer das Mittelalter-Setting vermissen sollte, dem empfehle ich Anno Online."
>
> Christopher Schmitz, als Executive Producer bei Ubisoft verantwortlich für die Anno-Serie

März 2004
Arbeiten am **Anno-1503**-Mehrspielermodus werden eingestellt.

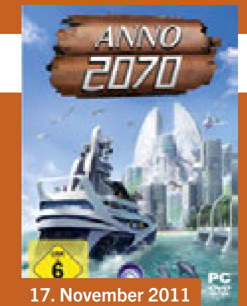
15. April 2004
Max Design schließt die Pforten.

Juni 2004
PC Games meldet exklusiv: **Anno War** liegt auf Eis, Related Designs konzentriert sich voll auf **Anno 3**.

9. Mai 2005
Sunflowers kündigt **Anno 1701** an.

25. Februar 2010
Anno 1404: Venedig erscheint

25. Juni 2009
Anno 1404 erscheint



17. November 2011

4. Oktober 2012
Anno 2070: Die Tiefsee erscheint

15. August 2012
Blue Byte kündigt das Browserspiel **Anno Online** an

26. Februar 2013
Anno Online geht in die Open Beta.

2004 – 2006 – 2008 – 2010 – 2012

30. August 2004
Sunflowers zeigt eine erste spielbare Version von **Anno 3**

25.10.2007
Anno 1701: Der Fluch des Drachen erscheint

26.10.2006
Anno 1701 erscheint

11. April 2007
Ubisoft kauft Sunflowers

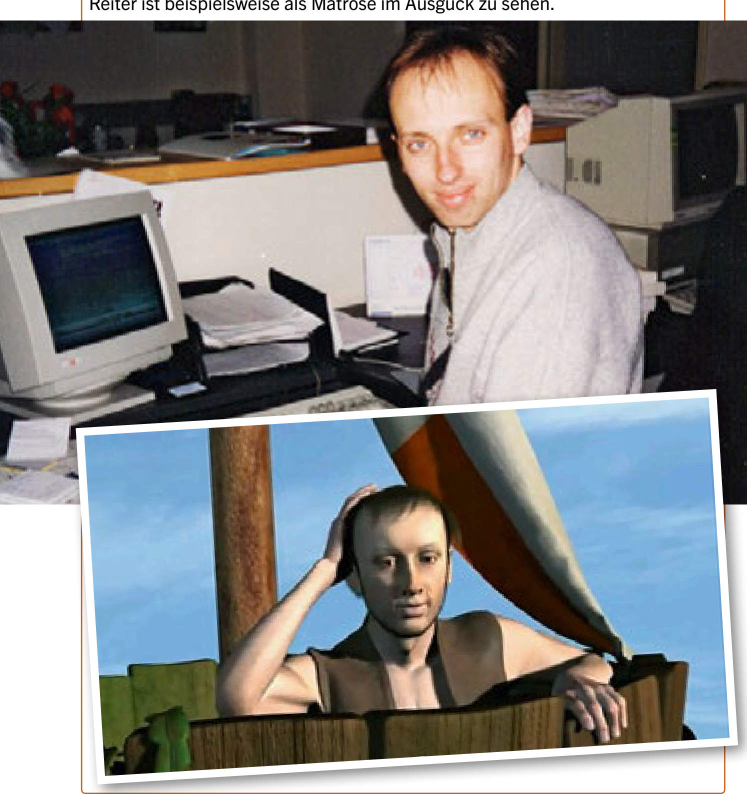




15 KURIOSE FAKTEN ZUM JUBILÄUM

Machen Sie den Anno-Test: Wenn Sie mehr als zehn dieser 15 amüsanten Fakten schon kennen, sind Sie wahrlich ein echter „Annoholiker".

1. **Anno hieß ursprünglich nur „1602"** und trug den Untertitel „Die Eroberung der Welt". Daraus wurde später: „Erschaffung einer neuen Welt".
2. **„1602" war eigentlich als Teil 3 der Strategie-Serie „Erlebte Geschichte" gedacht.** Die beiden Vorgänger hießen **1869: Hart am Wind** und **Oldtimer**.
3. **Dass die Quersumme der Anno-Jahreszahlen immer 9 beträgt**, ist gemeinhin bekannt (Beispiel 1503: 1+5+0+3 = 9). Dies beruht allerdings nicht auf einer komplexen Formel, sondern auf reinem Zufall: **Anno 1503** sollte zunächst **Anno 1501** heißen. Doch die Sunflowers-Chefetage befand, dass sich 1503 einfach schöner anhört. Der Mythos um die „9" hat also einen recht banalen Ursprung.
4. **Das offizielle Anno-1503-Brettspiel** wurde von Klaus Teuber entwickelt, dem Erfinder des preisgekrönten Strategie-Klassikers **Die Siedler von Catan**.
5. **Die Popgruppe Die Prinzen** („Millionär") hat einen Gastauftritt im Anno-1602-Erweiterungs-Set „Neue Inseln, neue Abenteuer". In einigen Szenarien sind die Leipziger als Piraten, Bürger und Kaufleute zu sehen und zu hören.
6. **Die Collector's Edition von Anno 2070** enthält einen Solar-Bausatz, in der Luxusausführung von **Anno 1404** ist hingegen ein Säckchen mit (echten) Mandelsamen enthalten.
7. **Die „kampforientierte" Auskopplung Anno War** ist nie erschienen, sondern in „Anno 3" (= **Anno 1701**) aufgegangen.
8. **Für die Anno-Werbung** wurden immer wieder prominente Aushängeschilder engagiert, darunter die Schauspieler Sky du Mont und Jenny Elvers.
9. **Während der viermonatigen Closed Beta** von **Anno Online** haben die Spieler 271.660 Hanfplantagen errichtet, auf denen insgesamt fast 2,5 Mio. Einheiten Hanf abgebaut wurden.
10. **In Zusammenarbeit mit der PC-Games-Redaktion** entstand im Juli 1999 eine offizielle **Anno-1602**-Zusatz-CD namens „Im Namen des Königs" mit 40 frischen Szenarien.
11. **Ubisofts Executive Producer Christopher Schmitz** ist in den vergangenen Jahren allein für **Anno** mehr als 200.000 km mit der Deutschen Bahn gefahren.
12. **Anno 1503 wurde drei (!) Jahre (!) lang** von den chinesischen Behörden auf Herz und Nieren überprüft, ehe das Spiel endlich freigegeben wurde.
13. **Anno**-Designer Uwe Mathon arbeitet seit 15 Jahren fast ausschließlich an **Anno**, war also an sämtlichen Spielen und Add-ons der Serie beteiligt.
14. **Allein der Projektplan von Anno 2070** besteht aus über 22.000 Einträgen, der Programm-Quellcode umfasst mehr als 200.000 Zeilen.
15. **Im Intro von Anno 1503** haben sich die Entwickler von Max Design und Sunflowers unters Volk gemischt. Programmierer und Spieldesigner Wilfried Reiter ist beispielsweise als Matrose im Ausguck zu sehen.



In der Folge kommt es zum Bruch zwischen Max Design und Sunflowers – Max Design schließt im April 2004 die Pforten. „Uns wurde einfach klar, dass es ohne komplette Neuorientierung nicht mehr weitergeht. Das Team war nach wie vor zu klein. Wir hatten stets Probleme, diese kleine Teamgröße an unserem ländlichen Standort zu erhalten", sagt Max-Design-Gründer Wilfried Reiter. Das Verhältnis zwischen Sunflowers und Max Design galt zu diesem Zeitpunkt schon lange als angespannt. Alle 13 Mitarbeiter wurden entlassen. Das Team, das mit **Anno 1602** und **1503** so erfolgreich war, zerstreute sich in alle Himmelsrichtungen.

Aus Anno 3 wird Anno 1701

Schon während des **Anno 1503**-Endspurts hatte Sunflowers das Mainzer Studio Related Designs mit einem „kampfbetonten" **Anno**-Ableger beauftragt: **Anno War**. Doch es kommt anders: Wenige Monate nach der Schließung von Max Design im Frühjahr 2004 wird aus **Anno War** dann **Anno 3**, das ein Jahr später in **Anno 1701** umbenannt wird. **Anno**-Miterfinder Wilfried Reiter steht dem Team weiter beratend zur Seite. **Anno 1701** gilt bis dahin als teuerste Spieleproduktion der Repubik, erscheint im Oktober 2006 und versöhnt die „Annoholiker" mit der Serie. Nicht nur die 3D-Spielwelt begeistert die Fans, auch der Multiplayer-Modus gehört nun serienmäßig zum Lieferumfang. Das Steuersystem feiert ein glorreiches Comeback, der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen, Story und Missionen geben dem Spiel einen Rahmen. Falls diplomatische Bemühungen scheitern, darf man sich Gefechte und Seeschlachten mit Azteken, Asiaten, Irokesen, Indern und Piraten liefern. Mit sogenannten „Logen-Aktivitäten" lassen sich Computer- oder menschliche Gegner bestehlen, sabotieren oder ausspionieren. **Anno 1701** erweist sich als der erwartete Blockbuster, doch Sunflowers kommt nicht zur Ruhe. Im April 2007 dann die Überraschung: Der französische Publisher Ubisoft (**Assassin's Creed, Splinter Cell**) kauft Sunflowers und bekommt damit auch die Beteiligung an Related Designs. Die Firma Sunflowers gibt es seitdem nicht mehr, alle **Anno**-Spiele erscheinen nun unter der Marke „Blue Byte".

Die Karawane zieht weiter

Mit **Anno 1404** liefert Related Designs schließlich das Meisterstück ab: Das 2009 erschienene Aufbauspiel gilt vielen als das gelungenste aller **Anno**-Spiele. Presse und Spieler überschlagen sich vor Lob: „Ein Meilenstein!". „Perfekt!". „Das beste **Anno** aller Zeiten!". Die Erweiterung um orientalische Völker, Waren und Technologien verleiht dem Spiel noch mehr Komplexität. Auf vielfachen Wunsch der Spieler darf man nun viel größere Inseln mit noch größeren Bauwerken besiedeln. In **Anno 1404** gibt's deshalb nicht nur viel Meer, sondern ganz prinzipiell auch mehr: mehr Tiere, mehr Gebäude, mehr Produktionsketten, mehr Details, mehr Zierobjekte, mehr Handel, mehr Diplomatie und damit mehr Abwechslung.

Fit für die Zukunft

Was macht man als Entwickler, wenn man soeben das beste mittelalterliche Aufbauspiel auf die Beine gestellt hat? Man investiert in die Zukunft – im wahrsten Sinne des Wortes: Am 4. April 2011 kündigt Ubisoft den vierten Teil der Serie an, **Anno 2070**. Was einige für einen verspäteten Aprilscherz halten, ist ernst gemeint und sorgt im Vorfeld für kontroverse Debatten. Der Name des Spiels klingt nach Science-Fiction, Raumschiffen und Aliens, ist aber eine halbwegs glaubwürdige Zukunftsvision mit Solarkraftwerken, Mikrochip-Fabriken, Recycling-Anlagen und Unterwasser-Städten. „Wir wollten mit **Anno 2070** beweisen, dass das ursprüngliche **Anno**-Gameplay nicht vom Mittelalter abhängig ist, sondern durchaus universell einsetzbar ist", begründet Executive Producer Christopher Schmitz diesen Schritt. „Wir wollten einfach mal was komplett Neues ausprobieren und den **Anno**-Fans ihr geliebtes Gameplay in einem neuen Gewand präsentieren. Wir wollten uns dabei aber nicht selbst kopieren."

Anno 2070 ist im Gegensatz zu seinen fröhlich-bunten Vorgängern ernster und nachdenklicher angelegt. Dass **Anno** dadurch etwas von seiner Leichtigkeit einbüßt, kann Schmitz nicht erkennen: „**Anno 2070** bietet ja drei spielbare Fraktionen, eine davon ist auf die Ausbeutung der Umwelt zugunsten absoluter wirtschaftlicher Effizienz ausgelegt. Einseitiges, schnelles Produzieren ohne Blick auf die Umweltbedürfnisse führt dann zu sehr deutlich dargestellten Umweltbelastungen. Das passiert ohne moralischen Zeigefinger durch uns. Der

Spieler soll selbst entscheiden, ob dieser effizientere, aber visuell unattraktive Weg für ihn vertretbar ist. “

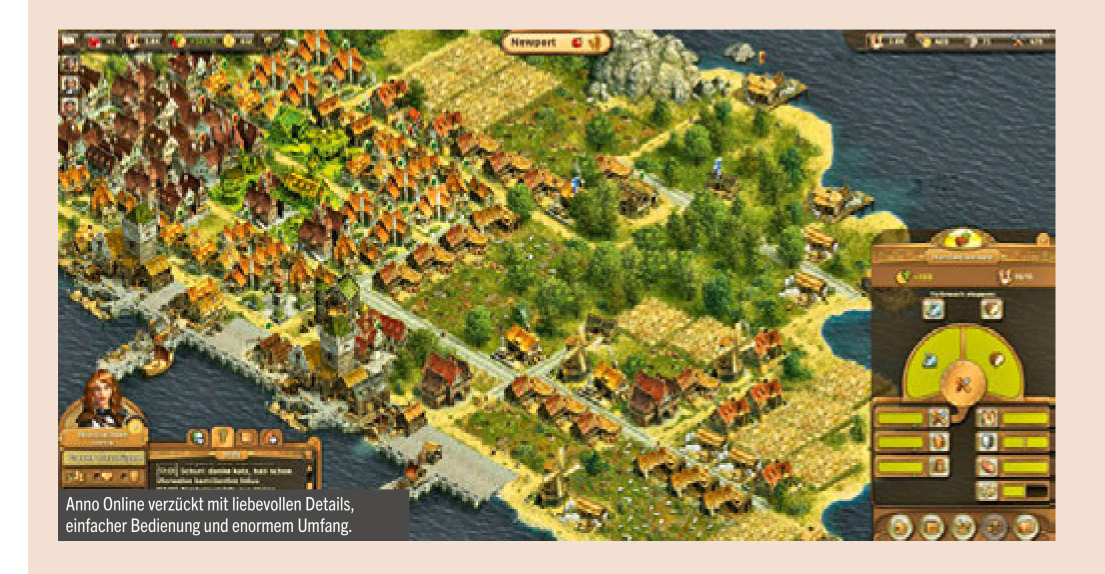
Online vs Offline

Wie geht es mit **Anno** weiter? Volle Kraft voraus Richtung Online? Oder wird es auch weiterhin klassische **Annos** mit Solokampagnen geben? Ubisoft-Produzent Christopher Schmitz will zweigleisig fahren: „Unsere Vollprodukte und unsere Browsergames ergänzen sich, sowohl bei **Anno** als auch bei **Die Siedler**. Es gibt Fans, die beides spielen: **Anno 1404** oder **Anno 2070** in einer längeren Session und für **Anno Online** für zwischendurch, wenn sie unterwegs sind, in Büropausen und so weiter. Was man nicht unterschätzen darf: Wir gewinnen durch Free2Play auch völlig neue Fans dazu – Spieler, die sich nie ein Vollprodukt kaufen würden.“

Viele Spieler wollen trotz aller Online-Verlockungen gemütlich alleine am Rechner spielen – und sehen mit großer Sorge, dass sie durch Spiele wie **Sim City** zur dauerhaften Internetverbindung verdonnert werden. Hat Ubisoft aus der Vergangenheit gelernt? „Es gibt bei **Anno 2070** eine einmalige Online-Aktivierung, danach kann man den Titel auch offline spielen“, sagt Christopher Schmitz. „Wir gehen in puncto Mehrspielererlebnis neue Wege und kombinieren diese mit dem typischem Singleplayer-Gameplay. Letztendlich motivieren wir unsere Spieler dazu, online neue Erfahrungen zu sammeln. Gleichzeitig vermeiden wir es, die Spieler, die „online“ komplett ablehnen, vor den Kopf zu stoßen.“

Happy Birthday!

17 Jahre ist es jetzt her, dass wir in Schladming den ersten Blick auf **Anno 1602** geworfen haben. Seitdem hat **Anno** die Welt der PC-Spiele verändert. Nachhaltig verändert. Ähnlich wie **Die Sims** hat die Serie ganze Generationen vor dem Bildschirm versammelt. Das historische Verdienst von **Anno** liegt vor allem darin, komplexe Zusammenhänge hübsch animiert zu präsentieren – eine Pioniertat, von der Strategiespiele bis zum heutigen Tag profitieren. Und während in Schladming die diesjährige Skisaison allmählich zu Ende geht, warten die eingefleischten Annoholiker schon ganz gespannt auf die Ankündigung des **Anno 2070**-Nachfolgers. **Happy Birthday, Anno – auf die nächsten 15 Jahre!**



Anno Online verzückt mit liebevollen Details, einfacher Bedienung und enormem Umfang.

Geduld gefragt: Anno Online

PC-Games-Aktion
500 Rubine geschenkt!

Für **Anno Online** brauchen Sie zweierlei: einen Browser wie Firefox, Explorer, Chrome – und viel Geduld. **Ganz** viel Geduld. Denn **Anno Online** spielt man nur in der Startphase „am Stück“; im weiteren Verlauf dauert es häufig viele Stunden, teilweise Tage, bis man sich das nötige Kleingeld und Baumaterial zusammengespart hat, um sich beispielsweise ein Hafendock leisten zu können. Weil es immer was zu optimieren und zu justieren gibt, loggt man sich für gewöhnlich mehrmals täglich für einige Minuten ein, um nach dem Rechten zu sehen. Damit ähnelt das Spiel anderen Browser-Strategiespielen wie etwa **Travian**, **Forge of Empires** oder **Die Siedler Online** vom selben Hersteller.

Spielprinzip, Bedienung und Grafik orientieren sich am ehesten an **Anno 1503** und **Anno 1404**. Im Gegensatz zu **Anno 2070** & Co. präsentiert sich **Anno Online** in ausgesprochen detaillierter, liebevoller 2D-Optik. Die Ansicht ist in zehn Stufen zoombar, drehen lässt sich die Insel nicht. **Anno**-typisch starten Sie mit einem Kontor auf einer Insel, die nur teilweise freigelegt ist. Ein paar Holzfäller, eine Fischerhütte, einige Bauernhäuser, dazu einige Straßen, schon kommt das Spiel ins Rollen. Es folgen Weizenfelder, Steinbrüche, Marktplätze, Schafsfarmen, Kirchen und vieles mehr, ganz so, wie man es seit 15 Jahren von **Anno** gewohnt ist. Gekämpft und erobert wird nicht: Auf ein Militärsystem hat Blue Byte verzichtet. Haupt- und optionale Nebenmissionen sorgen dafür, dass Sie immer wissen, was als Nächstes zu tun ist. Die Ansprüche der Bürger und somit die Produktionsketten werden immer komplexer, sodass Sie bald Schiffe produzieren, weitere Inseln erschließen und Handel betreiben. Zu diesem Zeitpunkt haben Sie schon locker ein bis zwei Wochen Spielzeit hinter sich – und noch viele weitere vor sich, falls Sie sich mit dem ausgebremsten **Anno**-Spielfluss anfreunden können.

Auch wenn einige Features (etwa der Verkauf von Inseln) erst in den nächsten Monaten freigeschaltet werden, weist **Anno Online** schon jetzt einen enormen Umfang auf und ist prinzipiell kostenlos spielbar. Wer langwierige Vorgänge wie den Bau eines Schiffes oder die Erschließung von Inselsektoren beschleunigen möchte, kann Rubine investieren. Eine Handvoll Rubine bekommen Sie beim Erreichen bestimmter Bevölkerungsstufen geschenkt. Ungeduldige erwerben die Rubine im Shop für echtes Geld: 1.000 Rubine kosten zum Beispiel 4,99 Euro. Dafür können Sie sich ein großes Bündel Hanf oder ein kleines Transport- oder Handelsschiffchen leisten. Der Einsatz der Rubine ist optional: Abgesehen von bestimmten Dekogebäuden sind alle Spielinhalte – soweit wir das bislang beurteilen können – auch völlig ohne den Einsatz von echtem Geld erreichbar. Es dauert einfach nur länger. Viel länger.

PC-Games-Aktion: 500 Rubine geschenkt!

Wer **Anno Online** ausprobieren oder sich ganz einfach das Leben erleichtern möchte, dem schenken wir 500 Rubine. Und so funktioniert's:

1. Loggen Sie sich auf www.anno-online.com mit Ihrem Account ein (oder legen Sie einen neuen an)

2. Klicken Sie auf „Mein Profil“ (direkt unter dem Login-Button)

3. Klicken Sie neben dem Feld „Gutschein einlösen“ auf das „+“-Zeichen

4. Geben Sie den Code ein (Codekarte auf S. 66/67) und klicken Sie auf den „Gutschein einlösen“-Button



5. Viel Spaß beim Ausgeben Ihrer 500 Rubine!

Am 20. Februar lud Sony nach New York zum PlayStation Meeting. Zwei Stunden lang drehte sich alles um die PS4.

Die PlayStation 4 – ein verkappter PC?

Von: Sebastian Stange

Sony kündigte vor Kurzem offiziell die neue PlayStation an. Wir geben einen Überblick und erklären, weshalb sie auch für PC-Spieler wichtig ist.

Endlich ist das lange Warten vorbei. Sony läutete am 20. Februar endlich die neue Konsolengeneration ein und kündigte die neue PlayStation 4 offiziell an. Im Rahmen des PlayStation Meeting zeigte der Hardwarehersteller den neuen Dualshock-4-Controller, eine 3D-Kamera sowie erste PS4-Spiele. Nur von der Konsole selbst fehlte jede Spur, was mancherorts für Frust und Unverständnis sorgte. Da die Konsole aber erst Ende 2013 in den USA erscheinen soll, dürfte es einfach noch zu früh dafür sein. Noch existiert die Hardware nur als Prototyp. Immerhin verriet Sony interessante Details zur Hardware der neuen Heimkonsole.

Maßgeschneiderte APU von AMD

Herzstück der Konsole ist eine speziell entworfene AMD-APU (Accelerated Processing Unit, vereint Funktionen von CPU und GPU in einem Chip). Der CPU-Part besteht aus acht Kernen mit AMDs Jaguar-Architektur, die sonst für Tablets gedacht sind. Dazu gesellt sich eine leistungsfähige Grafikeinheit, basierend auf AMDs Graphics-Core-Next-Architektur. Sie besitzt 18 Compute-Units, die je nach Wunsch der Entwickler für Grafik-Rendering oder Spezialberechnungen, etwa Physik-Simulationen, genutzt werden können. Die theoretische Maximalleistung der Grafikeinheit liegt bei 1,84 TFLOPS. Damit ordnet sie sich etwa auf dem Niveau einer Radeon HD 7870 ein. Grafikeinheit und Achtkern-Rechenherz der PS4 teilen sich einen gemeinsamen Speicherpool, der aus 8 Gigabyte schnellem GDDR5-Speicher besteht. Das ist zum einen ein clever abgestimmtes, leistungsfähiges Hardware-Arrangement, zum anderen ein Segen für PC-Spieler. Denn die x86-CPU-Kerne sowie die GCN-Grafikeinheit sind trotz ihrer Maßanfertigung für Sony im Herzen PC-Hardware. Das macht zum einen die Entwicklung von PS4-Titeln einfacher, zum anderen dürfte das den PC-Versionen von Multiplattform-Titeln guttun. Konsolen-Titel sollten sich in Zu-

CLOUD-GAMING MIT GAIKAI

2012 erwarb Sony den Cloud-Gaming-Anbieter Gaikai. Nun wissen wir, welche Rolle er für die Zukunft der PlayStation-Marke spielen soll.

Sonys Pläne für Gaikai sind ambitioniert. In den kommenden Jahren sollen PlayStation-Klassiker und neue Titel dank Gaikai-Streaming auf allen Plattformen spielbar sein – ob PS4, Web-Browser oder mobile Endgeräte. Obendrein wird Gaikai-Technologie dafür sorgen, dass PS4-Spiele auch ohne Fernseher funktionieren, indem sie lokal auf Sonys Handheld PS Vita gestreamt werden. Da der PS4 aufgrund der x86-Architektur jegliche Abwärtskompatibilität zur PS3 fehlt, ist Gaikai Sonys beste Chance, PS4-Besitzern zumindest eine Möglichkeit anzubieten, PlayStation-Klassiker nachzuholen. Doch Sony machte ganz klar, dass all diese Gaikai-Features noch nicht zum Start der neuen Konsole verfügbar sein werden, sondern erst in den kommenden Jahren.





Capcom zeigte das düstere Rollenspiel **Deep Down**, das auf der neuen Panta-Rhei-Engine basiert und mit famoser Beleuchtung beeindruckt.

DUALSHOCK 4

Neue Konsole, neuer Controller – in diesen Details unterscheidet sich das neue Gamepad von seinem PS3-Vorgänger.

1 Verbesserte Tasten & Sticks
Präzisere Sticks mit weniger Tot-Bereich und konkaver Oberfläche, überarbeitete Tasten und Xbox-ähnliche Wippen an den unteren Schultertasten – hier hat sich viel getan. Außerdem wurde der Input-Lag im Vergleich zum Dualshock 3 verbessert.

2 Der Share-Button
Mit dieser Taste rufen Sie ein PS4-Menü zum Teilen Ihrer Spielerfahrung auf. Von da aus können Sie Videos des bisherigen Gameplays hochladen, Streams starten oder Freunde als Zuschauer und Kommentator ins eigene Spiel einladen.

5 PlayStation 4 Eye
Die neue USB-Kamera beherrscht diverse Frame-Raten, kann HD-Videos aufnehmen und hat gleich zwei Objektive. Außerdem sind vier Mikrofone darin verbaut. Die Kamera ermöglicht den Einsatz des Move-Controllers, der bereits 2010 erschienen ist und als einziges PS3-Zubehör kompatibel zu PS4 ist. Der Leuchtbalken an der Rückseite des Dualshock 4 dient als Anzeige für zugewiesene Spieler. Ddadurch kann der Controller, in dem diverse Bewegungssensoren verbaut sind, aber auch von der Eye-Kamera im Raum geortet werden. Wird der Controller also ebenfalls zur Bewegungssteuerung benutzt?



4 Touchpad
In der Mitte des neuen Controllers befindet sich ein Touchpad, das bis zu zwei Finger gleichzeitig erkennt. Das komplette Pad kann außerdem wie eine Taste gedrückt werden. Es dürfte vor allem zur System-Navigation dienen und eventuell auch Vorteile beim Tippen von Text oder beim Betrachten von Bildern oder Ingame-Karten bieten.

3 Lautsprecher und Headset-Buchse
Mit der Stereo-Headset-Buchse folgt Sony Microsofts Beispiel. Der Xbox-360-Controller erlaubt schon lange den Anschluss eines Headsets für Voice-Chat. Verwunderlich ist jedoch der Mono-Lautsprecher mittig auf dem Gamepad. Wofür soll er im Gaming-Einsatz dienen?

kunft also deutlich leichter auf PC portieren lassen und die PC-Hardware weitaus effektiver nutzen, als es bei aktuellen Ports der Fall ist.

Teilen macht Spaß!

Neben einer leistungsfähigen und entwicklerfreundlichen Hardware gibt es für Sony einen weiteren Design-Schwerpunkt für PS4: gemeinsame Spielerfahrungen. Die Konsole nimmt etwa im Hintergrund automatisch das Spielgeschehen auf, sodass Sie jederzeit per Tastendruck Szenen aus den vergangenen 15 Spielminuten auswählen und auf Facebook stellen können. Obendrein kann Ihnen jederzeit ein Online-Freund beim Spielen zuschauen, Ihr Gameplay kommentieren oder sogar selbst das Steuer übernehmen – genau so, als ob er bei Ihnen daheim auf der Couch sitzen würde. Dank einer Kooperation mit ustream.tv ist es obendrein möglich, Gameplay auch an ein breites Publikum zu streamen. Komfortabel soll die PS4-Erfahrung ebenfalls sein. Die Konsole lädt Updates und Spiele im Ruhezustand und Download-Titel können bereits gespielt werden, während sie noch heruntergeladen werden. Und mit PS4 lässt sich jedes Spiel wieder exakt an dem Punkt fortsetzen, an dem man es unterbrochen und die PS4 ausgeschaltet hat – ohne lange Ladezeiten. ❑



Dass **Diablo 3** für PlaySation 4 erscheint, mag zunächst wenig spannend klingen. Doch folgende Spielideen reizen uns: direkte Kontrolle der Spielfigur und 4-Spieler-Koop an einem Bildschirm.



Eine große Überraschung war **The Witness**, das neue Spiel des **Braid**-Machers Jonathan Blow. Das Rätsel-Abenteuer wird zunächst exklusiv für PlayStation 4 erscheinen. Einige Monate später folgt aber auch eine PC-Version.



Das niederländische Studio Guerilla Games ist für **Killzone: Shadow Fall** verantwortlich – den für eine Konsolen-Ankündigung obligatorischen spektakulären Ego-Shooter.

Vor 10 Jahren

April 2003

Von: Petra Fröhlich

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben

► Eine mutige Kombination: Hinter den Helden aus **Freelancer** und **DTM Race Driver** rieseln die bekannten grünen **Matrix**-Symbole über die Titelseite.

Aus für Westwood Studios

Die Command&Conquer-Erfinder schließen für immer.

In Las Vegas gehen die Lichter aus: Im März 2003 endet die Ära von Westwood Studios – fünf Jahre nach der Übernahme durch Electronic Arts. Siebzehn Jahre lang wurde in der Wüste Nevadas Spielegeschichte geschrieben, mit Rollenspielen wie **Eye of the Beholder** und **Lands of Lore**, der Adventure-Reihe **Legend of Kyrandia**, der Filmumsetzung **Blade Runner** und **Dune 2**. Den weltweiten Durchbruch brachte 1995 das Echtzeit-Strategiespiel **Command & Conquer**: Der Tiberium-Konflikt zwischen Nod und GDI war schneller, schicker und netzwerktauglicher als alles, was es zuvor unter dem Siegel „Strategie" gegeben hatte. Die gerenderten Zwischensequenzen und der charismatische **C&C**-Schurke Kane (gespielt vom Westwood-Regisseur Joe Kucan) sind noch heute vielen Fans in lebhafter Erinnerung. Electronic Arts kaufte damals ein Studio nach dem anderen, darunter Origin (**Ultima**, **Wing Commander**), Bullfrog (**Dungeon Keeper**, **Populous**) und Maxis (**Die Sims**, **Sim City**). Bis auf Maxis sind all diese Studios längst von der Bildfläche verschwunden. Die verbliebene Westwood-Belegschaft wurde mit EA Pacific zu einem neuen Megastudio in Los Angeles verschmolzen. Gründer Louis Castle blieb noch einige Jahre für Electronic Arts tätig und arbeitet inzwischen für Zynga, das Studio hinter Facebook-Spielen wie **Farmville**. Mitgründer Brett Sperry nahm sich eine längere Auszeit und betreibt heute unter anderem eine Kunstgalerie in Las Vegas. Joe Kucan war zwischenzeitlich hauptberuflicher Pokerprofi und hat sich ganz aus der Öffentlichkeit zurückgezogen.



▲ Was viele prophezeit hatten, wurde vor zehn Jahren Gewissheit: Trotz gegenteiliger Beteuerungen schloss Electronic Arts die Westwood Studios.



▲ Dirk Gooding, der heutige Redaktionsleiter unseres Schwestermagazins PC Games MMORE, stattete Crytek im Frühjahr 2003 einen Besuch in Coburg ab.

Crytek gegen den Rest der Welt

Auftakt für PC-Games-Serie „Made in Germany"

Man wird ja wohl noch träumen dürfen: Vom fränkischen Provinzstädtchen Coburg aus nehmen es drei deutsch-türkische Brüder mal eben mit Epic Games (**Unreal 2**) und id Software (**Doom 3**) auf. Beflügelt durch die Resonanz auf ihre Grafikdemo **X-Isle** wollen Cevat, Avni und Faruk Yerli der Welt beweisen, wozu ihre selbst programmierte CryEngine imstande ist. Der Name ihres ersten „richtigen" Spiels: **Far Cry**. Aus einer Drei-Mann-Garagenfirma war schon damals ein Studio mit 50 Mitarbeitern aus aller Welt entstanden; die Amtssprache auf den Bürofluren in der Coburger Innenstadt war deshalb auch Englisch. Heute arbeiten für Crytek fast 800 Mitarbeiter im Frankfurter Hauptquartier, in Kiew, in Shanghai und neuerdings Austin. Spätestens seit 2007 ist Crytek weltweit das bekannteste Studio Deutschlands; mit dem Nanosuit-Shooter **Crysis** und dessen Nachfolgern haben sie das Action-Genre geprägt. Nächstes Projekt: der Free2Play-Shooter **Warface**. Mit **Far Cry 2** und **3** hat Crytek im Übrigen nichts zu tun: Die Namensrechte liegen bei Ubisoft, beide Spiele wurden bei Ubisoft Montreal entwickelt.

Matrixereien

David Perry zeigt das Spiel zum Film

Parallel zum Filmstart von **Matrix Reloaded** am 15. Mai 2003 sollte das Action-Adventure **Enter the Matrix** erscheinen. Das Spiel schloss einige Story-Lücken zwischen den Filmen und enthielt eine Reihe zusätzlicher paralleler Handlungsstränge. Außerdem erlebte der Spieler ein- und dieselbe Szene aus unterschiedlichen Blickwinkeln. „Meine Empfehlung an alle PC-Games-Leser ist, zunächst **Enter the Matrix** anzuspielen und dann ins Kino zu gehen", erzählte uns Spieldesigner David Perry, der von den **Matrix**-Schöpfern Larry (später: Lana) und Andy Wachowski unterstützt wurde. Das Spiel setzt natürlich auf jene Effekte und Elemente, die **The Matrix** einige Jahre zuvor schon mehrere Oscars eingebracht hatten: Bullet-Time- und Zeitlupen-Action, spektakuläre Martial-Arts-Nahkämpfe, irrwitzige Kamerafahrten, schnelle Schnitte und coole Schauplätze. Der offenkundige Termindruck war dem fertigen Spiel schlussendlich auch anzumerken: Ausgerechnet die Grafik enttäuschte an vielen Stellen; zudem hatten sich jede Menge Bugs in die Matrix eingeschlichen.



▲ In Enter the Matrix trifft man neben Neo und Trinity auch Agent Smith – in mehrfacher Ausfertigung.

Cutscene-Charts

Blizzard kann's am besten

Gerendert, Spiele-Engine, Zeichentrick, Realdreh mit lebenden Darstellern oder eine Kombination daraus – das sind in etwa die Möglichkeiten, die ein Studio hat, um Intros oder Zwischensequenzen umzusetzen. Sinn und Zweck: Atmosphäre schaffen, Story erzählen, Charaktere einführen. Die ersten beiden Plätze unserer Top 10 belegten die Cinematics aus dem Hause Blizzard – und daran hat sich bis zum heutigen Tage nichts geändert. Denn auch die Cutscenes und Trailer zu **Diablo 3**, **Starcraft 2** oder **World of Warcraft** sind in Sachen Dramaturgie und Inszenierung schlichtweg eine Wucht. Etwas aus der Mode gekommen sind teure Drehs mit Kulissen und Schauspielern, wie sie etwa bei **Wing Commander** zum Einsatz kamen. Heute nutzen die meisten Entwickler die Spiele-Engine für Zwischensequenzen.

▶ Vor zehn Jahren wählten die PC-Games-Leser die Cutscenes von Blizzard auf die ersten beiden Plätze.



Die 10 **coolsten Zwischensequenzen**

1. Warcraft 2/3
HERSTELLER: Blizzard
VERÖFFENTLICHT: 1995/2002
TYP: Gerendert/Spiel-Engine
Keiner inszeniert computergenerierte Filmsequenzen so virtuos wie Blizzard. Während im Echtzeit-Hit **Warcraft 2** noch fast ausschließlich vorberechnete Videos zum Einsatz kamen, ergänzen im Nachfolger Sequenzen in der Spiel-Engine die Story.

2. Diablo 1/2
HERSTELLER: Blizzard
VERÖFFENTLICHT: 1997/2000
TYP: Gerendert
Nur knapp hinter den Echtzeit-Strategiespielen aus gleichem Hause landet Blizzards Action-Rollenspiel-Duo **Diablo**. Die Rendersequenzen des zweiten Teils sind separat auf DVD erhältlich.

3. C&C-Reihe (ohne General
HERSTELLER: Westwood
VERÖFFENTLICHT: 1995 bis 2002
TYP: Gerendert/Realfilm
Nicht zuletzt wegen der famosen, mal freiwillig, mal unfreiwillig komischen Mi schung aus Rendersequenzen und ech ten Filmen wurde Westwoods legendäre Echtzeit-Reihe berühmt.

4. Wing Commander 3/4
HERSTELLER: Origin
VERÖFFENTLICHT: 1994/1995
TYP: Gerendert/Realfilm
Die beiden Weltraumepen gehören zu den aufwendigsten Spieleproduktionen der Computergeschichte, was vor allem an den stundenlangen Filmausschnitten liegt.

5. Final Fantasy
HERSTELLER: Square
VERÖFFENTLICHT: 1998/1999
TYP: Gerendert
Gehört die Render-Krone auf der PC-Pl form den Blizzard-Magiern, gebührt diese Ehre bei Konsolen Square aus Japan. Teil 7 und 8 ihrer Rollenspielreihe erschienen auch für PC.

6. Jedi Knight 1/2
HERSTELLER: Lucas Arts/Raven
VERÖFFENTLICHT: 1997/2002
TYP: Realfilm/Spiel-Engine
Waren es im ersten Teil des **Star Wars**-Shooters noch echte Schauspieler, die die Story weitererzählten, übernahmen diese Aufgabe im Nachfolger 3D-Modelle der **Q3**-Engine.

7. Starcraft
HERSTELLER: Blizzard
VERÖFFENTLICHT: 1998
TYP: Gerendert
Der Abspann der Terraner-Kampagne hört wohl mit zum Besten, was je über Zocker-Monitore geflimmert ist. Selbst Add-ons spendierte Blizzard exzellente Rendermovies.

8. NOLF 1/2

9. Day of the

10.

Neue Rennspiel-Referenz

Codemasters' DTM Race Driver rast auf Platz 1

Egal ob **Grand Prix 4**, **Moto Racer 3** oder **Colin McRae Rally 2**: Rennspiele jener Zeit beschränkten sich auf eine möglichst präzise Simulation, doch der Spielspaß blieb buchstäblich auf der Strecke. **DTM Race Driver** war eines der ersten Spiele, das den Rennen eine motivierende Rahmengeschichte rund um Nachwuchsfahrer Ryan McKane verpasste. In DTM-Fahrzeugen wie dem Audi TT-R oder dem Mercedes CLK liefern Sie sich spannende Duelle mit anspruchsvollen Computergegnern. Neben aufwendig nachgebauten Originalstrecken wie dem Nürburgring und dem A1-Ring begeistern uns die detaillierten Modelle samt authentischem Schadensmodell. Nach **DTM Race Driver 3** wurde die Serie von **Race Driver GRID** abgelöst; **GRID 2** erscheint Ende Mai.



▲ In PC Games 4/03 wird **DTM Race Driver** zum Spiel des Monats gekürt. Codemasters verpackt die Wettrennen in einer soliden Geschichte.

Countdown für Freelancer

Microsofts Science-Fiction-Shooter im Test

▶ **Freelancer** ist der Nachfolger zu **Starlancer**, das drei Jahre zuvor eine Renaissance der Weltraum-Action-Spiele einläuten sollte.



„Die Mission ist gut – leider wiederholt sie sich etliche Hundert Mal", spöttelten die PC-Games-Redakteure im Test. Die fehlende Abwechslung ist es dann auch, die höhere Wertungen verhindert. Microsofts Neuheit **Freelancer** steht in der Tradition von Klassikern wie **Privateer** und **Wing Commander** und schneidet mit 86 Punkten ab. Eine sehr gute Wertung, doch die Erwartungen waren höher, viel höher – nicht zuletzt deshalb, weil hinter dem Entwicklerstudio Digital Anvil niemand Geringeres steckte als **Wing Commander**-Schöpfer Chris Roberts persönlich. Daraus ist letztlich ein gewöhnliches Weltraum-Actionspiel geworden, in dem man Raumschiffe steuert, die sich nach und nach mit immer besseren Kanonen, Schilden und Antriebssystemen ausstatten lassen. Chris Roberts arbeitet bekanntlich an einem **Freelancer**-Nachfolger: **Star Citizen** soll 2014 erscheinen und wurde Ende 2013 von den Fans via Kickstarter & Co. vorfinanziert.

Diese Tastensymbole für das Xbox-360-Pad liefert das Spiel nicht mit. Der kleine Fanpatch **Psychopad Lite** (siehe Kasten rechts unten) schafft hier jedoch Abhilfe.

MEISTERWERKE

Psychonauts

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

Verrückt und Spaß dabei: Tim Schafers Psycho-Abenteuer hat selbst nach acht Jahren nichts von seiner Faszination eingebüßt.

Von allen Spielen, die Double Fine bislang entwickelt hat, ist **Psychonauts** zweifellos das beste. Bei seinem Release im April 2005 verkaufte sich das Spiel zwar nur schleppend, konnte in den Jahren danach aber zahllose Fans gewinnen, die ihm heute Kultstatus attestieren – völlig zu Recht.

Seelenkunde à la Schafer

Tim Schafer (**Grim Fandango**, **Brütal Legend**) entwickelte für **Psychonauts** eine tolle Grundidee. Sein Genre-Mix aus Jump & Run, Adventure und Action-Spiel erzählt die Abenteuer von Raz, einem kleinen Zirkusartisten mit einem großen Ziel: Raz will Mitglied der Psychonauts werden, das sind Agenten mit übermenschlichen Geisteskräften. Dazu schummelt er sich in ihr Freizeitlager, das Whispering Rock Psychic Summer Camp, wo er voller Tatendrang seine Ausbildung beginnt.

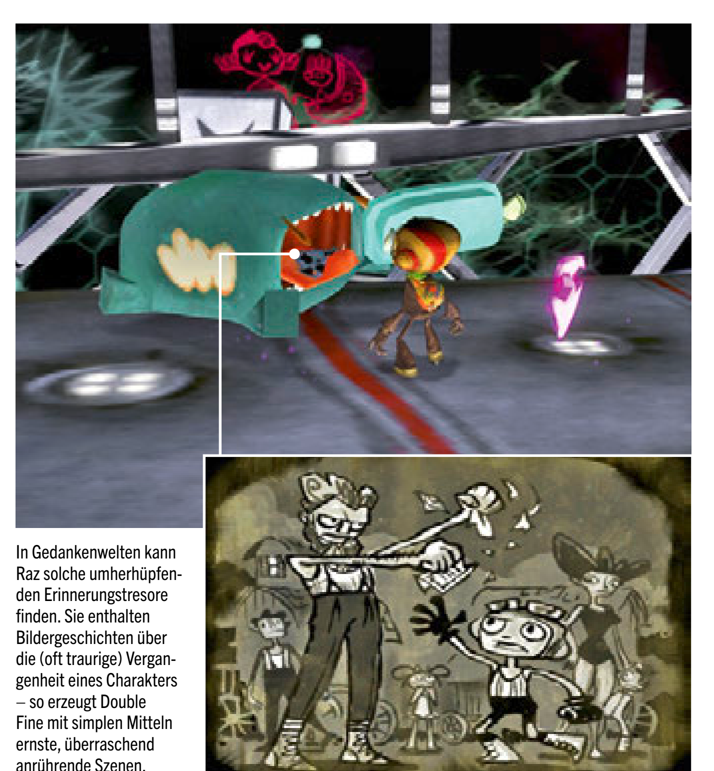
Raz' erste Lektion besteht darin, in die Gedankenwelten verschiedenster Charaktere einzutauchen. Dabei steht jeder für einen eigenen Level mit individuellem Grafikstil und frischem Konzept. Double Fine zündet hierbei ein wahres Feuerwerk an Ideen, die locker für mehrere Spiele gereicht hätten: So landet Raz etwa im Verstand eines Riesenfisches, wo er in Godzilla-Manier eine ganze Metropole in Schutt und Asche legt. Später besucht Raz dann einen Level, der wie ein gigantisches Brettspiel aufgebaut ist. Im Geist eines neurotischen Wachmanns erkundet er schließlich auf herrlich verknoteten Levelbahnen die Vorgärten einer US-Kleinstadt. Und die Gedanken von Raz' Lehrerin Milla Vodello erinnern an eine kreischbunte Discothek, in der Raz wie eine Flipperkugel durch die Gegend geschossen wird. Völlig irre!



Der Milkman-Level ist bei **Psychonauts**-Fans legendär: Verrücktes Leveldesign, Adventure-Elemente und eine gute Story zeichnen diesen Abschnitt aus.



Raz erreicht die Gedanken anderer Leute über solche bunten Türen. Fair: Bereits durchgespielte Levels darf man später noch mal besuchen, um restliche Secrets zu finden.



In Gedankenwelten kann Raz solche umherhüpfenden Erinnerungstresore finden. Sie enthalten Bildergeschichten über die (oft traurige) Vergangenheit eines Charakters – so erzeugt Double Fine mit simplen Mitteln ernste, überraschend anrührende Szenen.



Im Laufe seiner Ausbildung deckt Raz nicht nur eine gefährliche Verschwörung im Summer Camp auf, sondern lernt dabei auch ein paar wichtige Lektionen über sich selbst.

Unser Test zu **Psychonauts**: So haben wir das Spiel in PC Games Ausgabe 11/2005 bewertet.

Hüpfen und Denken

Psychonauts erinnert auf den ersten Blick an typische Jump & Runs, denn meistens ist Raz damit beschäftigt, irgendwo raufzuspringen, zu klettern oder an Schaukeln hin und her zu schwingen. Oft müssen aber auch knackige Rätsel gelöst werden, da blitzen dann Tim Schafers Adventure-Wurzeln durch. Und hin und wieder warten auch ein paar Gegner auf ihre Abreibung – alles in allem ist **Psychonauts** damit mehr Action-Adventure als reines Hüpfspiel. Da Raz mit der Zeit auch neue Fähigkeiten lernt, etwa höher zu springen, Gegner abzuballern, sich unsichtbar zu machen oder Dinge in Brand zu stecken, gelingt es Double Fines Designern mühelos, bis zum Schluss neue Ideen aus dem Hut zaubern, **Psychonauts** tritt einfach nie auf der Stelle.

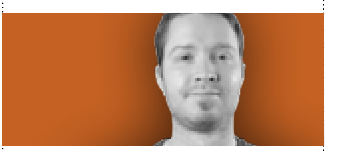
Abenteuer im Ferienlager

Zwischen seinen Gedankenausflügen darf Raz das Ferienlager frei erkunden. Whispering Rock ist ein offener Schauplatz, der vor Geheimnissen und Sammelbarem nur so wimmelt. Raz beteiligt sich etwa an einer Schnitzeljagd oder erbeutet Kristalle, mit denen er sich neue Ausrüstung beim Händler kauft. Besonders wertvoll sind die seltenen Karten, dank derer er im Rang aufsteigt und so seine Fähigkeiten verbessert.

Auf seinen Erkundungstouren trifft Raz außerdem viele andere Kinder, die das Camp mit Leben füllen und ihn in Gespräche verstricken, die randvoll mit guten Gags und schrägen Einfällen sind. Trotzdem ist **Psychonauts** kein reines Comedy-Spiel, denn es beweist auch viel Herz, nimmt sich Zeit für die Sorgen und Nöte seiner Figuren und schlägt manchmal sogar ernste Töne an. Dadurch wachsen einem die Figuren schnell ans Herz – ein typisches Merkmal von Schafers Geschichten.

Perfekt ist das Spiel allerdings nicht: Manche Levels wirken gestreckt, einige Sprungsequenzen geraten zur Geduldsprobe und die Steuerung ist weit von der Genauigkeit eines **Rayman** oder **Mario** entfernt. Doch solche Kritikpunkte verblassen angesichts der wunderbaren Figuren, der herzerwärmenden Story und der kreativen Vielfalt, die **Psychonauts** zu einem modernen Klassiker gemacht haben – kein Wunder, dass Tim Schafer oft auf einen Nachfolger angesprochen wird. Seine übliche Antwort: Wenn sich das nötige Geld auftreiben ließe, würde er liebend gern einen zweiten Teil machen! ❑

FELIX ERINNERT SICH:

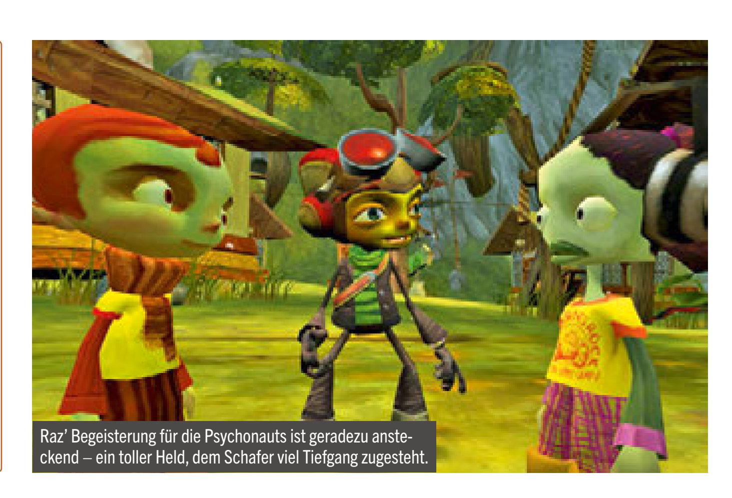


Vor ein paar Jahren habe ich mir zwei T-Shirts gekauft, auf denen das Logo des Whispering Rock Psychic Summer Camps prangt. Das ist kein Zufall. **Psychonauts** ist eines meiner Lieblingsspiele! Trotz mancher gestreckter Abschnitte und einiger hakeliger Sprungeinlagen (ja, du bist gemeint, fieser letzter Zirkus-Level!) – diese kreative Wucht, die motivierende Suche nach Secrets und vor allem die wunderbaren Charaktere lassen mich immer wieder gerne nach Whispering Rock zurückkehren. Ich bin froh, dass mittlerweile viele Spieler die Stärken von **Psychonauts** erkannt haben – mit der Zeit bekommt Double Fines Werk somit doch noch die Anerkennung, die es verdient.

LÄUFT DAS AUCH HEUTE NOCH?

Dank seiner comichaften Optik ist Psychonauts kaum gealtert und sieht auch heute noch nett aus. Hier ein paar Tipps, damit es auf modernen Rechnern besser läuft.

• **Tipp 1 – Absturzursachen beheben:** Auf PCs mit modernen Betriebssystemen wie Windows 7 neigt **Psychonauts** zu Abstürzen. Um das zu vermeiden, starten Sie das Spiel im Kompatibilitätsmodus. Im Spielverzeichnis einfach einen Rechtsklick auf *Psychonauts.exe* machen und „Eigenschaften" auswählen. Unter „Kompatiblität" stellen Sie „Windows 98/Windows ME" oder „Windows 95" ein und bestätigen mit „Ok".
• **Tipp 2 – Xbox-360-Gamepad: Psychonauts** spielt sich am besten mit einem Gamepad. Da der Xbox-360-Controller sehr beliebt ist, hat ein cleverer Fan eine Mod namens **Psychopad Lite** erstellt, mit der die Bildschirmanzeigen für das 360-Pad angepasst werden. Sie finden die Mod hier: www.doublefine.com/forums/viewthread/4952
• **Wo kaufen?** Für gerade mal 9 Euro ist **Psychonauts** heute auf Online-Plattformen wie Steam oder GOG.com erhältlich. Ein absolut fairer Preis!



Raz' Begeisterung für die Psychonauts ist geradezu ansteckend – ein toller Held, dem Schafer viel Tiefgang zugesteht.

WAS IST PC GAMES WISTA?

Tausende Spieler werkeln täglich mit groben Pixelblöcken in **Minecraft** umher, beackern mit großem Fleiß die Felder im **Landwirtschafts-Simulator** oder überleben um jeden Preis in **DayZ**. In unserer neuen Magazinrubrik WISTA (Was ist so toll an …) wollen wir solchen Massenphänomenen auf den Grund gehen. Wo genau liegt der Spielspaß? Was macht den Reiz aus? Diesmal widmen wir uns dem Scifi-MMOG **Eve Online**.

PC GAMES WISTA

Was ist so toll an … Eve Online?

Lasergewitter: Was aussieht wie der Besuch einer Landdisko, ist das Sperrfeuer einer Piratenhorde. Im Visier: Ein Schlachtkreuzer der Amarr.

Von: Robert Horn

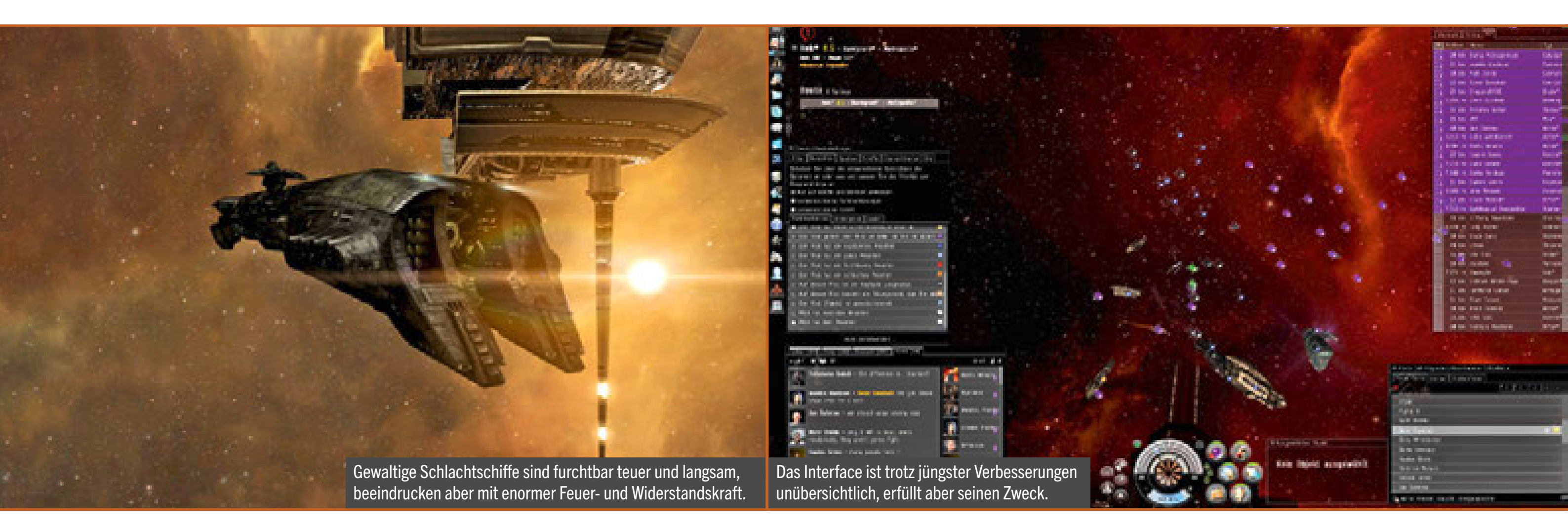
Gereift wie guter Wein: Eve Online zieht Jahr um Jahr mehr Spieler an. Wir erforschen das Phänomen.

Fünfhunderttausend. Eine Zahl, die für den isländischen Entwickler CCP Games Erfolg bedeutet. Lang anhaltenden, zäh gewachsenen Erfolg, erarbeitet über zehn Jahre, gegen jeden Trend im Genre und an großen Publishern und Konkurrenten aus Amerika oder Asien vorbei. Fünfhunderttausend. So viele Abonnenten zählt das Online-Rollenspiel seit Anfang März. Das mag wenig klingen neben den Millionen **World of Warcraft**-Spielern, aber trotzdem ist diese Zahl etwas Besonderes. Denn die Abonnenten von **Eve Online** werden mehr. Während jedes MMORPG kurz nach dem Start die meisten Nutzer zählt, danach aber kontinuierlich abbaut, hat das Weltraumspiel aus Island über Jahre langsam, aber stetig zugelegt. Und das, obwohl das gigantische Spiel als einsteigerunfreundlich, unfair und übertrieben komplex gilt. Drei Punkte übrigens, die absolut zutreffen. Und trotzdem …

Eine gigantische Welt

Etwa 50.000 Menschen bevölkern gleichzeitig rund um die Uhr das **Eve Online**-Universum. Alle auf einem einzigen, gigantischen Server und verstreut in einem gewaltigen Sternenhaufen namens New Eden, der aus etwa 5.400 Sternensystemen besteht. Kurz: Die Spielwelt von **Eve Online** ist gewaltig und zusammenhängend. Riesige Allianzen, bestehend aus vielen Dutzend Corporations (Spielervereinigungen), kämpfen hier um Macht und Territorien, Gleichgesinnte schließen sich zu Bergbaugesellschaften zusammen, Frachterpiloten schaffen Waren von Station zu Station, Piraten durchstreifen die schlechter geschützten Systeme auf der Suche nach leichter Beute, Kopfgeldjäger, Missionspiloten, Industrielle, Erforscher oder Wrackplünderer füllen New Eden mit Leben – spielergemachtem Leben!

Eve Online ist ein Sandbox-MMOG: Hab Spaß, aber mach ihn dir selbst, hier sind die Werkzeuge dazu. **Eve** kaut nicht vor wie die



Gewaltige Schlachtschiffe sind furchtbar teuer und langsam, beeindrucken aber mit enormer Feuer- und Widerstandskraft.

Das Interface ist trotz jüngster Verbesserungen unübersichtlich, erfüllt aber seinen Zweck.



Große Handelsknotenpunkte ziehen gewaltige Frachter an, die neue Ware liefern.

meisten anderen Online-Rollenspiele (die sogenannten Themepark-MMOGs), **Eve** lässt Spieler selber kauen. Das bedeutet: Fehler werden bestraft, knallhart. Das passiert schnell, etwa beim ersten arglosen Ausflug in ein Nullsec-Gebiet – dort fehlt die schützende Polizeigewalt. Die Begegnung mit dort ansässigen Gatecamper-Piraten endet meist mit einem erstaunten „Oh!" und einem rasch verglühenden Anfänger-Raumschiff. Oder beim unüberlegten Handel mit anderen Spielern, der sich nur allzu oft als „Scam", also als Schwindel herausstellt. Im Spiel gilt die Regel: Alles, was nicht explizit verboten ist, ist erlaubt. Wer dumm genug ist, auf Betrug hereinzufallen, hat es eben nicht besser verdient. Lern schwimmen oder geh unter. Wer sein Schiff in Weltraumschrott verwandelt, muss es mit allen Einbauteilen teuer neu kaufen. Eine wichtige Regel lautet deshalb: „Fliege nie ein Schiff, das du dir nicht leisten kannst, zu verlieren". Entsprechend schwer ist der Einstieg für junge Kapselpiloten.

Lernkurve wie eine Wand

Schönreden hilft nichts: Wer bei **Eve Online** mitmischen will, muss büffeln. Zwar haben die Entwickler inzwischen ein verständliches Tutorial eingebaut, doch kratzt das damit vermittelte Wissen nur an der Oberfläche. Hilfe gibt es zum Glück an jeder Ecke, wenn man sie sich denn selbst sucht: Egal ob Youtube, Reddit oder Seiten wie battleclinic.com: Jeder Aspekt von **Eve Online** wird ausreichend beleuchtet. Im Spiel gibt es viele hilfsbereite Corporations, die Anfängern ein Zuhause bieten, und spezielle Hilfe-Chatkanäle, auch in Deutsch. Trotzdem dauert es Monate, die Mechaniken und Gesetze in **Eve** auch nur annähernd zu verstehen.

Ohne Führung fehlt außerdem die Orientierung: Was soll ich hier eigentlich machen? Eine hohe Einstiegshürde, keine Frage. Aber wer diese überwunden hat (und das nächste Dutzend gleich mit), der bleibt bei **Eve**. Weil viel Investition



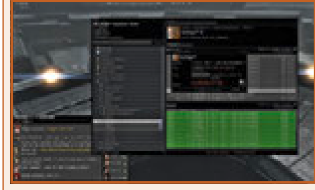
Wer sein Raumschiff ausrüsten will, muss sich durch unzählige Gegenstände wählen.

WAS TUN IN EVE?

Feste Berufe gibt es in Eve Online nicht, Sie können alles tun, was Sie wollen. Ein paar Anregungen:

1 Erforscher
Erforscher fliegen mit speziellen Schiffen tief in den Raum und suchen dort nach verlassenen Stationen, Wurmlöchern oder Piratenverstecken. Bei seltenen Funden winkt ein ISK-Regen!

2 Händler
Händler konzentrieren sich auf den Markt in New Eden, kaufen Produkte billig ein und verkaufen sie anderswo teuer. Der wirtschaftliche Aspekt von **Eve** ist enorm wichtig!



3 Industrieller
Industrielle verstehen sich darauf, aus Blaupausen Gegenstände herzustellen und gewinnbringend zu verkaufen – vom Laser bis zum gigantischen Raumschiff.

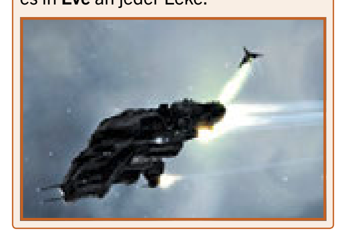
4 Kopfgeldjäger
Kopfgeldjäger bringen andere Spieler zur Strecke, auf die eine Belohnung ausgesetzt wurde. Oder sie unterstützen als Söldner Corporations und Allianzen im Kampf.

5 Pirat
Als Pirat leben Sie in Systemen mit niedriger (lowsec) oder keiner (nullsec) Sicherheit und fangen ahnungslose Frachterpiloten oder Minenschiffe ab. Fies, aber durchaus beliebt!

6 Rattenfänger
Das sogenannte „Ratting" ist die Jagd auf NPC-Piraten in umliegenden Asteroidengürteln. In Low- oder Nullsec-Gebieten bringt das viel ISK ein.

7 Missions-Pilot
NPC-Missionen sind eine gute Möglichkeit, unkompliziert Geld zu machen. Allzu spannend ist das auf Dauer aber nicht.

8 PvP-Kämpfer
Egal ob Fraktionskrieg, Allianz-Scharmützel oder Solo-Abenteuer: PvP gibt es in **Eve** an jeder Ecke.



EIN EVE-MOMENT: DIE SCHLACHT VON ASAKAI


Quelle: Youtube

Über 3.000 Piloten waren zeitweise an der Schlacht von Asakai beteiligt.


Kleinere Schiffe sind neben den gewaltigen Schlachtkreuzern kaum auszumachen.

Quelle: themittani.com

So kann's gehen: Ein simpler Fehl-Klick sorgte für eine der größten Spieler-gegen-Spieler-Schlachten im Eve-Universum.

Ende Januar 2013 kam es im Lowsec-Gebiet von Asakai VI zu einem Zusammenstoß von zwei der größten Eve-Allianzen, HoneyBadger und Clusterfuck. Beide Allianzen zogen alle Register, schickten über Stunden sämtliche Verbündete an die Front (zeitweise etwa 3.000 Piloten) und ließen gigantische Raumschiffe wie Supercarrier oder die gefürchteten Titanen von der Kette. Das sind kilometerlange Monster, die mit einem Schuss ganze Flotten vernichten können und Monate zur Fertigung brauchen.

Zum Kampf kam es nur, weil ein Kapselpilot der Cluster-Koalition namens Dabigredboat sich verklickt hatte. Er flog einen der erwähnten Titanen, die die Fähigkeit haben, Sprungbrücken für Flottenmitglieder zu schaffen. Anstatt so eine Sprungbrücke zu etablieren, sprang der Pilot versehentlich in ein anderes System – direkt in eine Flotte verdutzter Allianzgegner hinein. Die sahen die Chance, ihren Feinden ein extrem wertvolles Schiff zu zerstören und griffen an, um den Titanen an der Flucht zu hindern. Beide Seiten forderten Verstärkung an, nach und nach fuhren beide Seiten immer größeres Arsenal auf. Etwa 700 Milliarden ISK (Eves Ingame-Währung) an Wert wurden an jenem Tag vernichtet, darunter mehrere Titanen, ein halbes Dutzend Supercarrier, gut 50 Dreadnoughts und unzählige Zerstörer, Kreuzer und Fregatten. Alles nur, weil sich ein einziger Mensch verklickt hatte. Als Sieger gingen die Honeybadgers vom Feld – die Cluster-Koalition erlitt eine ihrer schlimmsten Niederlagen. Übrigens: Dem verantwortlichen Titan gelang die Flucht. Er kehrte allerdings zurück und half seinen Mannen nahezu bis zum Ende aus.

viel Gewinn bedeutet. Weil erarbeiteter Erfolg wesentlich süßer schmeckt als vorgekauter.

Ausgefeilte Schiffsbastelei

Den Reiz von **Eve Online** machen viele Faktoren aus. Die gnadenlose Härte – wenn auch abschreckend – ist nur einer der Aspekte. Die ausgefeilte Spielmechanik ist ein anderer: Das Skill-System ist gewaltig und motivierend, das Ausrüsten der eigenen Schiffe mit Bauteilen eine Wissenschaft für sich. Das Tolle: DAS perfekte Schiff gibt es nicht. Ein ganzer Haufen Faktoren wie CPU-Bedarf, Anzahl der Slots, Energiebedarf und Höhe der eigenen Fähigkeiten entscheiden über die Wertigkeit eines Raumers. Das dickste Schiff in **Eve Online** ist nutzlos, wenn der Pilot damit nicht umgehen kann. Deshalb gibt es zu jedem einzelnen Raumschiffmodell Dutzende Bestückungsvorschläge (das sogenannte Fitting), die alle eigene Vorteile bieten. Denn je nach Einsatzgebiet ändert sich auch die Ausrüstung. So gibt es reine Zerstörungsmaschinen, die vor allem auf schnelle Zielaufschaltung, Feuerrate und verbesserte Panzerung setzen, Logistik-Schiffe, die Schilde und Panzerung anderer Schiffe reparieren, schnelle Tacklingfregatten, die Energiespeicher von gegnerischen Raumern lahmlegen und sie am Warpsprung hindern und unzählige andere Modelle, die sich oft nur in Nuancen unterscheiden. Ungewöhnliche Fittings werden auf Webseiten wie Battleclinic.com heftig diskutiert, Corporations geben Hilfestellung und unterstützen häufig auch mit Ausrüstungsgegenständen und Schiffen. Auch das ist ein Grund, **Eve Online** nicht als einsamer Wolf zu spielen.

INTERVIEW MIT MATIAS OTERO*

„Eve wird von den Spielern bestimmt"


Matias Otero ist CEO der Bave Newbies Inc.

Brave Newbies Inc. ist eine junge **Eve**-Corporation, die mit ungewöhnlichem Spielstil auf sich aufmerksam gemacht hat. Wir haben mit dem Anführer der Brave Newbies gesprochen:

PC Games: Matias, woher kommst du?
Otero: „Ich bin in Chile aufgewachsen, meine Muttersprache ist also Spanisch. Derzeit lebe ich in Schweden, bin 28, männlich und arbeite neben dem Studium als Spanischlehrer.

PC Games: Du hattest schon in früheren Jahren Accounts, aber immer wieder abgebrochen. Was hat dich dieses Mal im Spiel gehalten?
Otero: „Ich habe diesen Charakter erst vor ein paar Monaten angefangen und wollte gegen jede Vorsicht einfach drauflosspielen. Plötzlich hatte ich regelmäßig diese **Eve**-Momente, wenn du alles auf eine Karte setzt, um etwas von Bedeutung zu erreichen."

PC Games: Du hast die Brave Newbies gegründet, eine Corp, die in kurzer Zeit unheimlich gewachsen ist. Wie kam es dazu?
Otero: „Ich habe meine Geschichten auf Reddit.com geteilt und einige Spieler wollten daraufhin mit mir gemeinsam losziehen. Wir haben in Anfängerschiffen große Schlachten geschlagen, etwas, was in **Eve** eigentlich nicht vorgesehen ist. Plötzlich wurden wir immer mehr Leute. Nur einen Monat später manage ich eine Corp mit mehr als 1.600 Menschen."

PC Games: Was gefällt dir so gut an **Eve Online**?
Otero: „Eve wird von den Spielern bestimmt, alle Geschichten, die du erlebst, entstehen als Konsequenz deiner Anwesenheit und entspringen nicht einem Skript. **Eve** ist ein Spiel mit starker sozialer Komponente, einem exzellenten Raumschiffsimulator und einem politischen Meta-Part."

PC Games: Was möchtest du Anfängern sagen?
Otero: „Entscheide dich selbst, was du tun willst und höre nicht auf die anderen Spieler, die dir vorschreiben wollen, was du tun sollst. Virtuelles Geld zu scheffeln ist sinnlos, wenn du dabei keinen Spaß hast. Geh deinen Weg und lass dich nicht abbringen. Vielleicht hast du dann weniger ISK, du stirbst öfter und du fliegst weniger schön glänzende Raumschiffe als die anderen, aber du wirst den größten Spaß dabei haben. Wenn dich dieser Weg zu den Brave Newbies führen sollte, stehen dir unsere Türen immer offen."

*Matias Otero ist der Eve-Charakter unseres Interviewpartners. Seinen echten Namen haben wir nie erfahren.

ZEHN TIPPS FÜR DEN EINSTIEG

Anfänger, aufgepasst: Zehn Lektionen für einen gelungenen Start in New Eden.

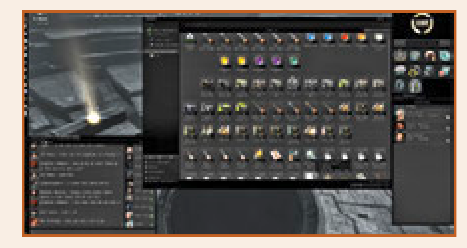
1 Holen Sie sich einen Probe-Account:
Zum Reinschnuppern können Sie **Eve Online** 14 Tage kostenlos und mit nur wenigen Einschränkungen spielen. Das Buddy-Programm verschafft Ihnen sogar 21 freie Tage: Hierzu müssen Sie von einem aktiven **Eve**-Spieler eingeladen werden.

2 Spielen Sie das Tutorial:
Seien Sie aufmerksam. Lesen Sie die Texttafeln, studieren Sie, was Ihnen gesagt wird. Das Tutorial gibt essenzielle Informationen, die Sie später nicht umständlich nachlesen müssen, wenn Sie hier richtig aufpassen.

3 Suchen Sie sich eine Corporation!
Über den Corp-Finder ist es leicht, eine passende Gemeinschaft aufzustöbern. Egal ob deutschsprachig, PvE- oder PvP-interessiert, in **Eve Online** gibt es Corporations für wirklich jeden Geschmack. Seien Sie nicht schüchtern, eine gute Corp hilft Einsteigern aktiv mit Rat und oft auch Schiffen und Ausrüstung!

4 Nutzen Sie die Chatkanäle:
Neben dem Allgemein-Chat gibt es in **Eve** jede Menge Hilfskanäle, auch in deutscher Sprache. Die sollten Sie unbedingt aktivieren und sich nicht scheuen, Dinge zu erfragen!

5 Trauen Sie niemandem
Selbst hilfreiche Spieler können sich nach kurzer Zeit als Betrüger herausstellen. Seien Sie also nicht gutgläubig, in **Eve Online** hat niemand etwas zu verschenken.

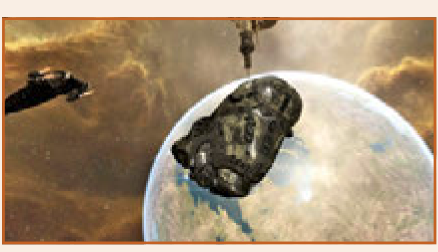


6 Vergleichen Sie die Preise!
Verkaufen Sie nicht blindlings, was Sie erbeutet haben. Örtliche Kaufgebote liegen oftmals drastisch unter dem wahren Warenwert. Setzen Sie einen eigenen, passenden Verkaufspreis, sonst entgeht Ihnen viel Geld.

7 Trainieren Sie Ihre Fähigkeiten:
Ihre Skill-Warteschlange sollte niemals, wirklich niemals leer stehen. Da Sie Fähigkeiten über Zeit lernen, verschenken Sie sonst wichtige Skillpunkte.

8 Nutzen Sie Battleclinic und andere Angebote!
Das Ausstaffieren von Raumschiffen ist eine Wissenschaft für sich. Einfacher machen es unzählige Fitting-Vorlagen im Internet. Eine sehr gute Adresse dafür ist battleclinic.com. Hier gibt es für jede Spielweise die passende Raumschiffausstattung.

9 Vergessen Sie den Autopilot
Wichtigste Regel. Immer manuell fliegen. Sonst kommen Sie womöglich nie an.



10 Befragen Sie Ihre Gegner
Klingt ein wenig merkwürdig, hilft aber enorm: Wenn Sie im PvP-Kampf besiegt wurden, schreiben Sie Ihren Gegner an: Was hat er besser gemacht, was hätten Sie besser machen können. Sie glauben gar nicht, wie hilfsbereit viele dieser Piloten sind, wenn Sie freundlich nachfragen!

Die Komplexität des MMORPGs spürt man in allen Bereichen: Hier ist nichts weichgespült, um den Massen zu gefallen. Zu beachten und zu lernen gibt es unendlich viel. Wer will, kann **Eve Online** sogar als reine Wirtschaftssimulation spielen, Waren fertigen, billig kaufen, teuer verkaufen und mit gigantischen Warentransportern quer durch die Galaxie transportieren. Das alles wäre nicht möglich ohne die inzwischen zehn Jahre andauernde Hingabe der Entwickler, die wie niemand sonst in der Branche ihre Spieler sehr aktiv in den Entwicklungsprozess einbinden und **Eve** mit immer neuen kostenlosen Add-ons frisch halten. Die Entwickler sehen sich selbst mehr als Hausmeister von New Eden, nicht als Chefs. Das Feld wird ganz den Spielern überlassen.

Ausgefeilte Schiffsbastelei

Eve-Momente, so nennen **Eve**-Spieler die Abende in New Eden, die das MMOG zu etwas ganz Besonderem machen: Ein groß angelegter Angriff mit mehreren Tausend Schiffen. Die gerade noch geglückte Flucht vor einem PvP-Piraten. Der atemberaubende Anblick eines gigantischen Sprungfrachters, der durch die Weiten des Alls gleitet. Der Adrenalinstoß beim Durchfliegen gefährlicher Gebiete. Der erste Ausflug im nigelnagelneuen Schlachtkreuzer. Die unzähligen Geschichten von politischen Intrigen, großen Schlachten und über Monate geplante Betrügereien. Solche Momente sind nicht leicht zu finden. Sie werden Ihnen nicht vorgesetzt, Sie müssen sie selbst finden. Sich Freunde suchen. Lernen. Hinfallen, aufstehen und weitermachen. Aktiv an **Eve** teilnehmen. Im Internet schrieb jemand: „**Eve Online** ist ein Spiel, bei dem es mehr Spaß macht, Geschichten daraus zu hören, als es wirklich selbst zu spielen“. 500.000 Spieler sehen das mittlerweile anders. ❑

EIN JAHR IN EVE ONLINE

Vor einem Jahr wagte unser Redakteur den Einstieg, jetzt berichtet er, wie es ihm ergangen ist:


Die Anfänge: Alleine im weiten All suche ich nach einer Aufgabe.


Mit einer kleinen, aber gut ausgestatteten Fregatte wage ich mich in die Schlacht um Hek.

Nach gut 350 Tagen in **Eve Online** habe ich 13.472.411 Skillpunkte gesammelt und etwa 500 Millionen ISK verdient. Ich habe 21 Schiffe geschrottet, darunter wertvolle Schlachtkreuzer bei ihrem ersten Einsatz. Das waren etwa 400 Millionen ISK an Wert, hinausgepulvert ins All. Ich habe mich wochenlang duch eine Epic Arc Mission gequält, mich als Bergarbeiter versucht, bin in Piratenblockaden geraten, habe in der Handelsmetropole Jita IV meine erbeutete Ware angeboten und Monate damit verbracht, Missionen zu fliegen, um genug Geld für das nächste tolle Schiff zusammenzukratzen. Es gab Momente, da wollte ich alles hinschmeißen. Als mir ein Pirat einen Kreuzer unter dem Hintern wegballerte und ich kurz vor der Pleite stand. Als ich vergaß, meinen All-Container sicher zu verankern und sich irgendjemand meine Erze im Millionenwert unter den Nagel riss. Als meine monatelang ersparte Harbinger durch einen dummen Fehler im Feindfeuer platzte. Ich habe trotzdem weitergemacht, denn ernsthafte Konsequenzen sind mir lieber als gar keine. Ich lernte aus meinen Fehlern, schloss mich einer Corporation an und fragte alles und jeden um Rat, selbst die Kerle, die mich gerade eben aus dem All gepustet hatten. Inzwischen kämpfe ich an der Seite der Brave Newbies um unsere selbstbestimmte Heimat im Hek-System. Andere Corporations erklären uns den Krieg, einfach weil sie Anfänger ärgern wollen. Aber wir wehren uns. Und ich erlebe **Eve**-Momente, wenn sich Dutzende Anfänger-Fregatten gegen mächtige Schlachtschiffe ins Gefecht werfen.

Wir ziehen demnächst um. In ein System mit niedriger Sicherheitsstufe. Dann sind wir noch mehr aufeinander angewiesen. Ich höre, genau so sollte man **Eve Online** spielen.



AKG Q 701

- Kopfhörer • 10 Hz bis 39,8 kHz • 62 Ohm • Neodym-Magnetsystem
- 3D-Form-Ohrpolster • Gepolstertes Echtleder-Kopfband • 3,5-mm-Klinkenstecker
- inkl. 6,3-mm-Adapter

EZKAA9



Tt eSPORTS Level 10M

- optische Lasermaus • 8.200 dpi • 7 Tasten
- Scrollrad • 128 KB Macro-Speicher
- Aluminium-Unterschale • 4-Wege-Joystick
- OMRON-Switches
- USB

NMZVTB



Logitech Gaming Mouse G500

- optische Gaming-Maus mit Lasertechnologie
- 10 Tasten • Scrollrad • 30 G Beschleunigung
- DPI-Umschalter (bis zu 5.700 dpi)
- anpassbares Gewichtsmagazin
- integrierter Speicher • USB-Anschluss

NMZLK8



SteelSeries 7G

- kabelgebundene Tastatur • 105 Tasten
- Anti-Ghosting • USB-Hub mit zwei Ports
- Anschlüsse für Headset und Mikrofon
- Anschluss: PS/2, USB

NTZT09



Logitech G510 Gaming Keyboard

- Gaming-Tastatur • GamePanel-LCD
- 18 programmierbare G-Tasten
- farblich einstellbare Tataturbeleuchtung
- USB

NTZLBD



Corsair Vengeance 1500 7.1 USB

- Headset • 50-mm-Treiber
- Dolby Headphone Technologie
- Frequenzbereich: 20 Hz bis 20 kHz
- USB-Anschluss

KH#VC5



Sharkoon X-Tatic SP Plus

- Headset • für PlayStation 3, Xbox 360, Smartphones & MP3-Player
- Hörer: 20 Hz - 20 kHz • Mikrofon: 70 Hz - 10 kHz
- 40-mm-Treiber • 1x 3,5-mm-Klinkenanschluss, Mikrofon-Anschluss über USB

KH#S42



Tritton Trigger Stereo-Headset

- Headset • für Xbox 360 • flexibles Mikrofon
- Kabelfernbedienung • 40-mm-Neodym-Treiber
- Spiel- & Chatlautstärke getrennt regelbar
- USB

KH#N22




Scythe Kama Bay AMP PRO

- Verstärker für Headsets oder Lautsprecher
- Nennleistung: 2x 20 Watt • 3 Cinch-Eingänge
- Frequenzbereich: 20 Hz ~ 20 kHz
- Impedanz: 8 Ohm • Verzerrung: 0,5 % (1 kHz, 1 W)
- 3,5-mm-Klinkenanschluss, USB

KVZVSM



ASUS K75DE-TY037H

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- AMD A6-4400M Prozessor (2,7 GHz)
- AMD Radeon HD 7520G • 4 GB DDR3-RAM
- 500-GB-HDD • DVD-Brenner • HDMI, VGA
- USB 3.0 • Windows 8 64-bit (OEM)

PL8A3Y



ASUS Transformer Pad TF300TG-1G096A

- Tablet-PC • 1,2-MP-Kamera Frontseite
- 8-MP-Kamera Rückseite • microSD(HC)-Slot
- 25,7-cm-Display • 10-Finger-Touchscreen
- WLAN • Bluetooth 3.0 • Micro-HDMI
- Docking-Anschluss • UMTS, HSDPA

PJ1A0N



PlayStation 3 Super Slim 12 GB

- Multimedia-Spielkonsole
- 3.200 MHz Cell-Prozessor und RSX-GPU
- Blu-ray-Laufwerk (Toploader)
- Festplatte einbaubar • 12 GB Flash-Speicher
- USB, LAN, WLAN, Bluetooth • inkl. FIFA 13

QT#S57



Samsung UE32EH5200

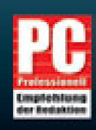
- LED-TV-Gerät • 81 cm (32") Bilddiagonale
- 50 Hz (CMR) • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- Energieklasse: A • HyperReal Engine
- SRS TheaterSound • DVB-C/T/S2-Tuner
- 2x HDMI, USB

EL6U3G02

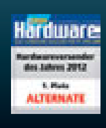
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 10.04.2013











ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen



ZOTAC Geforce GTX 680
AMP! Edition Dual Silencer

- NVIDIA GeForce GTX 680 Grafikkarte, übertaktet
- ZOTAC Dual Silencer Kühler • PCIe 3.0 x16
- 1.110 MHz Chiptakt • 2 GB GDDR5 RAM (6.6 GHz)
- 1.536 Shadereinheiten • DirectX 11 & OpenGL 4.3
- Assassin's Creed III Download Gutschein
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI

JDXTYK



SAPPHIRE Radeon™ HD 7870 GHZ Edition

- Grafikkarte • AMD Radeon™ HD7870
- 1.000 MHz Chiptakt • 2 GB GDDR5-RAM
- 4,8 GHz Speichertakt • DirectX® 11.1, OpenGL 4.2
- DL-DVI-I, SL-DVI-D, HDMI, DP • PCIe 3.0 x16

JDXSXQ

EVGA

Neuheit!

999,-

EVGA GeForce GTX Titan SuperClocked

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX Titan • 876 MHz Chiptakt (Boost: 928 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz) • 2.688 Shadereinheiten • DirectX 11 und OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

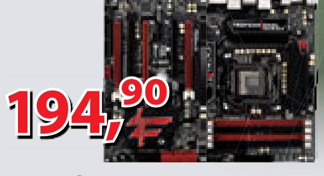
JFXZY1



Intel® Core™ i7-3770

- Sockel-1155-Prozessor • Ivy Bridge
- 4x 3.400 MHz Kerntakt • 1 MB Level-2-Cache
- 8 MB Level-3-Cache
- Intel® HD 4000 Grafikkern

HR7I09



ASRock Fatal1ty Z77 Professional

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- 6x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s, 1x eSATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI
- Dual-Gigabit-LAN • USB 3.0 • HD-Sound

GRER31



MS-TECH X4 Crow²

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5"
- inkl. drei Lüfter • Cardreader
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXJ5N



Antec HCG-520M

- Netzteil • 520 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 87% • 10x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 135-mm-Lüfter • ATX12V 2.32, EPS12V 2.92

TN5A10





Kingston HyperX DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit
10th Anniversary Edition

- Arbeitsspeicher-Kit • KHX16C9X3K2/8X
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Timing: 9-9-9-27 • Kit: 2x 4 GB

IDIF77JM



Pioneer BDR-207EBK

- Schreiben: 12x BD-R, 12x BD-R DL, 2x BD-RE, 2x BD-RE DL • 16x DVD±R, 8x DVD±R DL, 8/6x DVD±RW • Lesen: 10x BD, 16x DVD, 5x DVD-RAM, 40x CD
- SATA

CGBI14



Intenso 2,5" Memory 2 Move

- Externe USB 3.0 WiFi Festplatte • 500 GB Kapazität
- Kostenlose App für Android und iOS
- Datenzugriff per Tablet, Smartphone oder PC mit bis zu 5 Usern
- Li-Polymer Akku mit bis zu 6 Stunden Laufzeit

AAUNJA



Iiyama XB2776QS-B1

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 2.560x1.440 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 5.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 350 cd/m² • Höhenverstellbarer Fuß
- Pivot • DisplayPort, HDMI, DVI-D, VGA, Audio

V6LI1D



LG Flatron 24EA53VQ-P

- LED-Monitor • 60,45 cm (23,8") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 5.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 250 cd/m²
- HDMI, DVI-D (HDCP), VGA

V5LK82



Norton Internet Security 2013

Mit dem leistungsstarken Schutz Norton™ Internet Security 2013 stoppt man Viren, Spyware und mehr.

- Lizenz für 1 Benutzer
- Vollversion • für Windows Vista, 7 und 8

YVVS9U06



REAPER, PULSE & MECH
GAMING-EINGABEGERÄTE VON CM STORM

Auf der Cebit zeigte CM Storm erstmals seine neuen Gaming-Modelle. Dazu gehören die Maus Reaper, das Headset Pulse und die Tastatur Mech. Alle drei sind mit Aluminium-Oberflächen veredelt.

Die Gaming-Maus Reaper bietet einen Laser-Sensor mit 8.200 Dpi. Die acht Tasten können frei programmiert werden, für Makros und Profile steht ein integrierter Speicher bereit. Auch die Beleuchtung lässt sich konfigurieren. Passend zur Reaper-Maus bietet CM Storm auch ein entsprechendes Mauspad an – ebenfalls mit Alu-Oberseite.

Das Headset Pulse verfügt über je einen 40-mm-Lautsprecher in den beiden Hörmuscheln. Der Grundstein für guten Klang ist damit gelegt. Das Mikrofon bietet eine Technik, die Nebengeräusche verringern soll.

Die Tastatur Mech gleicht hinsichtlich Technik und Ausstattung der bereits erhältlichen CM Storm Quickfire Pro, die von den Kollegen der PC Games Hardware in Ausgabe 06/2012 die gute Wertung 1,61 bekam. Die Mech-Tastatur verfügt über mechanische und damit besonders hochwertige Tasten, die bei anspruchsvollen Spielern sehr beliebt sind. Praktisch sind auch die integrierten USB-3.0-Ports sowie Anschlüsse für den Kopfhörer und die fünf Makrotasten. In welchem Preisbereich sich die Alu-Kollektion befindet und wann genau die Geräte auf den Markt kommen, steht noch nicht fest.

Info: www.cmstorm.com



CINEMIZER OLED
ZOCKEN MIT DER DISPLAY-BRILLE

Die Cinemizer OLED gibt es zwar schon seit August, mittlerweile hat Carl Zeiss aber einen Headtracker nachgerüstet (ab April 2013 für rund 600 Euro verfügbar), womit sich die Multimedia-Brille nicht mehr nur zum Anschauen von Filmen und als Bildschirm für Spiele, sondern neuerdings auch zur Steuerung von aktuellen Titeln nutzen lässt. Die rund 120 Gramm schwere Cinemizer OLED sitzt dank verstellbarer Bügel und „Ohr-Klemmen" auf kleinen wie großen Köpfen stramm, die beiden OLED-Displays lösen pro Auge mit 870 x 500 Pixeln auf und zeigen brillante Farben sowie hohe Kontraste.

Der Headtracker erlaubt es, die Blickrichtung zu ändern, sodass die Spielfigur per WASD in die Richtung läuft, in die man schaut – selbst um die Ecke zu gucken (also mit diagonalem Bild), ist kein Problem. Auch das Umschauen im Cockpit eines virtuellen Rennwagens ist möglich, allerdings benötigen alle Titel eine Anpassung für den Headtracker (bisher sind Crytek und Bethesda mit im Boot); als reine Bildschirm-Alternative kann die Brille jedes Spiel darstellen.

Info: cinemizer.zeiss.com



Daniel Möllendorf

„Wie ich zum Bücher-Fan wurde, indem ich auf Bücher verzichte"

Ich gebe zu: Ich habe relativ selten Bücher gelesen. Das lag aber bestimmt nicht daran, dass ich keine Lust auf interessante Romane habe. Schließlich ist ein gutes Buch bei Story und Charakterdarstellung den meisten Filmen und Spielen überlegen (sieht man mal von Ausnahmen wie der **Mass Effect**-Reihe ab). Allerdings gelang es mir nie, längere Lesephasen in meinen Alltag zu integrieren. Auch auf Reisen, bei denen ich im Zug oder Flugzeug genug Zeit zum Lesen gehabt hätte, war es mir stets zu umständlich, neben Smartphone und Notebook auch ein dickes Buch im Handgepäck zu verstauen.

Doch mittlerweile lese ich sehr gerne immer wieder zwischendurch oder auch länger. Was hat sich geändert? Ich habe auf Bücher verzichtet. Stattdessen lese ich nun unterwegs regelmäßig ein paar Seiten auf dem Smartphone. Schließlich habe ich das One X+ stets dabei – ganz im Gegensatz zu meiner Büchersammlung. Dank automatischer Synchronisation kann ich daheim das Lesen des Romans nahtlos auf dem größeren Tablet-Display fortsetzen. Ein großer Vorteil gegenüber Büchern ist für mich die Individualisierbarkeit: Schriftart und -größe, Zeilenabstand, Beleuchtung, Farbgebung (mein Favorit: Sepia) – das alles lässt sich konfigurieren. So kann ich auch ganz bequem abends ohne helle Zimmerbeleuchtung und ohne Brille lesen – mit einem üblichen Buch undenkbar.

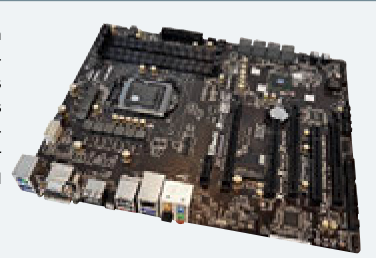
Ich kann mir vorstellen, was viele Buch-Fans jetzt denken: Ein gedrucktes Buch liest man doch viel gründlicher, wer von einem Display abliest, überfliegt den Text doch nur. Doch selbst dieses weitverbreitete Vorurteil hat die Johannes-Gutenberg-Universität mit einer Studie widerlegt.

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

„GAMING-ULTRABOOK"
Ultrabooks sind dünner als übliche Notebooks und eignen sich gut zum Arbeiten, aber nicht zum Spielen. Das neue Gigabyte U2442 für rund 1.200 Euro verfügt immerhin über eine Geforce GT 650 und ist damit schnell genug für **Skyrim** oder **CS: GO**.
Info: www.gigabyte.de

SAMSUNG GALAXY S4 & CO.
Alle Infos zu den Smartphone-Highlights Samsung Galaxy S4, HTC One, Sony Xperia Z sowie Tipps und Spieletests finden Sie in der neuen Ausgabe 04-05/2013 der Pad & Phone (ab 27.03. erhältlich). Zudem gibt es eine Android-Spiele-Vollversion gratis.
Info: pcgh.de/go/pp-bestellen

MAINBOARDS MIT Z87
Auf der Cebit im März zeigten mehrere Hersteller bereits erste Platinen mit Sockel 1150 und dem neuen Z87-Chip. Entsprechende Mainboards eignen sich für Intels neue Prozessor-Generation mit dem Codenamen „Haswell", die voraussichtlich ab Anfang Juni verfügbar ist. Der wichtigste Unterschied zum Vorgänger Z77: Der Z87-Chip unterstützt sechs SATA-Ports mit 6Gb/s Geschwindigkeit. Beim Z77 waren es noch zwei 6Gb/s- und vier 3Gb/s-Anschlüsse. Neben dem für Übertakter am besten geeigneten Z87-Chip soll es auch günstigere Varianten geben.
Info: www.pcgameshardware.de



Komplett-PC für Spieler



PC-Games-PC GTX660Ti-Edition

Nachdem Nvidia die Geforce GTX 660 Ti vorgestellt hat, darf ein neuer PC-Games-PC mit dieser Grafikkarte nicht fehlen. Falls Sie also auf der Suche nach einem Komplett-PC mit einem sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnis sind, werden Sie in diesem Jahr wohl keinen besseren PC finden. Den Rechner haben wir mit dem Intel Core i5-3570 ausgestattet. Dieser wird mit einem Basistakt von 3,4 GHz betrieben, läuft aber dank Turbo-Modus mit bis zu 3,8 GHz. Ein Highlight dieses PCs ist auch die verbaute 120-GB-SSD aus Samsungs 840er-Serie. Als zusätzliches Datenlager dient außerdem eine 1.000-GB-HDD von Samsung. Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall mit USB 3.0 ist ein DVD-Brenner verbaut. Bei der Konfiguration dieses PCs wurde auch darauf geachtet, dass der Lärmpegel möglichst niedrig ausfällt. 1,3 Sone unter 2D und maximal 2,4 Sone unter 3D sind für einen Spielerechner ein guter Wert. Der Stromverbrauch liegt je nach Last zwischen 51 und 212 Watt.



Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) verkauft. ❏

PC-GAMES-PC GTX660TI-EDITION

Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/gtx660ti-pc
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Intel Core i5-3570
Grafikkarte	Geforce GTX 660 Ti/2.048 MiByte
Mainboard	Asrock B75 Pro3
SSD-Laufwerk	128-GB-SSD (Samsung 840series)
HDD-Laufwerk	1.000-GB-HDD (Samsung HD103SJ)
Speicher	8 GiByte DDR3-1600-RAM (Corsair)
Netzteil	Be quiet Pure Power CM L8-430W
CPU-Kühler	Scythe Mugen 3 Rev. B PCGH-Edition
Gehäuse	Sharkoon Nightfall PCGH-Edition
Optisches Laufwerk	DVD-Brenner
Gehäuselüfter/Sonstiges	1 x Sharkoon-Lüfter
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5 m)	1,3 Sone/31 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	2,4 Sone/39 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	51 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D Mark 11	212 Watt
3D Mark 11	P7.829, X2.639
Stalker: Call of Pripyat	68 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)
Aliens-vs.-Predator-Benchmark	80 Fps (1.920 x 1.080)
Cinebench R11.5 x64 (CPU)	5,98 Punkte
Preis mit Windows 8 64 Bit*	**€ 1.199,- (inkl. Home Premium)**

* Preiserfassung vom 14.03.2013, unter www.pcgames.de/go/alternate finden Sie stets den aktuellen Preis.



GEHÄUSE/BRENNER | Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall USB 3.0 kommt ein DVD-Brenner zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Der Intel Core i5-3570 mit 3,4 GHz (Turbo-Modus: max. 3,8 GHz) wird von einem sehr leisen Scythe Mugen 3 mit zwei Silent-Lüftern gekühlt.

SSD/HDD | Neben einer 120-GB-SSD setzen wir in diesem PC auf eine 1.000-GB-HDD von Samsung.

DDR3-RAM | 8 GB DDR3-1600-Speicher werden im neuen PC-Games-PC verbaut.

GRAFIKKARTE | Nvidias neue Geforce GTX 660 Ti ist natürlich das Highlight in diesem PC. Die Grafikkarte ist mit 2.048 MiByte Speicher ausgestattet.

MAINBOARD | Die Asrock-Platine B75 Pro3 lässt keine Wünsche offen und bietet auch USB-3.0-Schnittstellen.

NETZTEIL | Das sehr leise Be-quiet-Netzteil mit der Bezeichnung Pure Power CM L8-430W bietet Kabelmanagement und stellt 430 Watt Leistung zur Verfügung.

Geforce GTX Titan



Von: Carsten Spille/Raffael Vötter

Mit dem GK110-Chip samt seiner beeindruckenden Spezifikationen will Nvidia die Leistungskrone zurückerobern – doch zu welchem Preis? Wir schauen uns die GTX Titan aus Sicht des Spielers an.

Mit der Geforce GTX Titan will Nvidia es noch einmal so richtig wissen und bringt die absolut schnellste Grafikkarte mit einem Chip (Single-CPU) auf den Markt. Da das High-End-Segment mit der Radeon HD 7970 GHz-Edition sowie der hauseigenen Geforce GTX 680 allerdings bereits gut besetzt ist, macht Nvidia kurzerhand eine neue Zielgruppe aus: Erwachsene Spieler mit dicker Brieftasche, denen das Beste gerade gut genug ist. Ob sich die Investition von enormen 950 Euro (850 EUR zzgl. Mwst.) für Spieler lohnt, finden wir auf den nächsten Seiten heraus.

Fest steht jedenfalls eines: Mit 7,1 Milliarden Transistoren, 2.688 Shader-ALUs, 224 Textureinheiten, 48 ROPs, 384 Bit Speicherschnittstelle und last but not least fetten 6 Gigabyte GDDR5-Speicher hieß das Motto bei Nvidia nicht kleckern, sondern klotzen. Und das ist noch nicht einmal der Vollausbau eines GK110-Chips – der hat nämlich noch mal 192 Shader mit 32 TMUs in Reserve, kommt aber so bisher nirgends zum Einsatz. Weitere Details halten die Tabelle unten sowie der Technik-Check auf den Seite 114 bis 115 parat.

WER BRAUCHT SO WAS ODER: DER FERRARI-EFFEKT

Bei diesen technischen Daten stellt sich zwangsläufig nicht nur die Frage nach dem Preis, sondern auch nach dem Sinn. Bereits Grafikkarten für 300 Euro wuppen die allermeisten Spiele in Full-HD-Auflösung mit 1.920 x 1.080 Bildpunkten durchaus flüssig spielbar – viele sogar auf Wunsch samt Kantenglättung und schärferem, weil anisotropem Texturfilter.

Doch nicht nur der aktuelle 3D Mark, auch mancher Spieletitel treibt den Grafikchips die Schweißperlen auf die virtuelle Stirn, wenn der Spiele-Fan am Bildschirm es wirklich wissen will und zu Downsampling, Supesample-AA oder mehreren Monitoren greift. Für manche mag die Anschaffung einer derart teuren Grafikkarte ein Statussymbol sein, manch einer mag die Nutzung im Spielebereich rechtfertigen und für den ein oder anderen Entwickler könnte sich die GTX Titan gar als Schnäppchen erweisen, denn Nvidia gibt erstmals die volle Double-Precision-Leistung von rund 1,3 TFLOPS auch für Heimanwender frei – sofern man einen Schalter im Treiberpanel umlegt.

Für Nvidia ist es eine Frage der Ehre, den schnellsten Grafikchip im Programm zu haben, – und nebenbei auch profitabel, denn durch den Halo-Effekt wertet man den Rest des Portfolios im Bewusstsein der Kunden gleich etwas mit auf. AMD hingegen pocht darauf, dass der GK110 eigentlich ein zweckentfremdeter Supercomputer-Chip

BATTLEFIELD 3: FLÜSSIG IN 1600P NUR MIT OC

„Operation Swordbreaker" – 1.920 x 1.080, Ultra-Details, 4x MSAA+FXAA/16:1 AF

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GF GTX Titan (OC +100 MHz)	80	87,5 (+8 %)
GF GTX Titan (dyn. Boost)	77	84,8 (+5 %)
GF GTX Titan (28° C Luftemp.)	76	82,5 (+2 %)
Geforce GTX Titan (@ 876 MHz)	75	81,0 (Basis)
Radeon HD 7970 GHz-Ed./3G	63	66,9 (-17 %)
Geforce GTX 680/2G	57	63,9 (-21 %)
Radeon HD 7970/3G	56	59,6 (-26 %)
Geforce GTX 670/2G	51	57,2 (-29 %)
Radeon HD 7950 Boost/3G	51	53,9 (-33 %)
Radeon HD 7870/2G	43	45,9 (-43 %)
Geforce GTX 580/1,5G	37	41,4 (-49 %)
Geforce GTX 570/1,25G	33	35,8 (-56 %)
Geforce GTX 560 Ti/1G	28	31,6 (-61 %)
Radeon HD 6970/2G	29	30,9 (-62 %)
Radeon HD 6950/2G	26	28,1 (-65 %)
Geforce GTX 460 Ti/1G	22	24,2 (-70 %)

„Operation Swordbreaker" – 2.560 x 1.600, Ultra-Details, 4x MSAA+FXAA/16:1 AF

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GF GTX Titan (OC +100 MHz)	53	59,0 (+12 %)
GF GTX Titan (dyn. Boost)	52	56,4 (+7 %)
Geforce GTX Titan (@ 876 MHz)	47	52,5 (Basis)
GF GTX Titan (28° C Luftemp.)	47	51,8 (-1 %)
Radeon HD 7970 GHz-Ed./3G	40	42,7 (-19 %)
Geforce GTX 680/2G	35	38,4 (-27 %)
Radeon HD 7970/3G	36	38,1 (-27 %)
Geforce GTX 670/2G	31	34,6 (-34 %)
Radeon HD 7950 Boost/3G	31	33,6 (-36 %)
Radeon HD 7870/2G	26	28,4 (-46 %)
Geforce GTX 580/1,5G	24	26,7 (-49 %)
Geforce GTX 570/1,25G	21	22,9 (-56 %)
Radeon HD 6970/2G	18	19,9 (-62 %)
Radeon HD 6950/2G	16	18,1 (-66 %)
Geforce GTX 560 Ti/1G	15	17,6 (-66 %)
Geforce GTX 460 Ti/1G	11	13,6 (-74 %)

Bedingt spielbar von 40 bis 60 Fps · Flüssig spielbar ab 60 Fps

System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Win 7 x64 SP1, Geforce 314.09 Beta (HQ), Catalyst 13.2 Beta 5 (HQ) **Bemerkungen:** Trotz AMDs „Wundertreiber" bleibt die Radeon in **Battlefield 3** chancenlos gegen Nvidias Schlachtfeld-Giganten.

Min. Ø Fps
▶ Besser

GEFORCE GTX TITAN IN DER TECHNIKÜBERSICHT

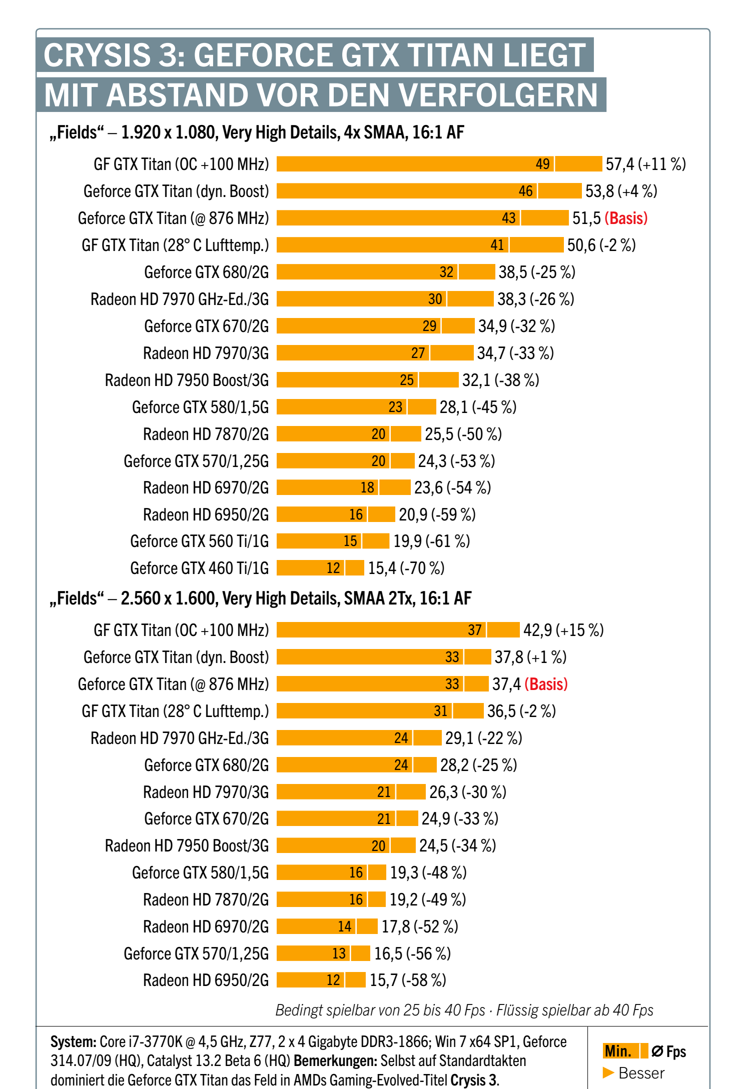
Modell	GTX Titan	GTX 680	GTX 580	GTX 280	HD 7970 GHz-Ed.	HD 7970	HD 6970	HD 5870
Circa-Preis Markteinführung (Euro)	950,-	499,-	479,-	549,-	499,-	499,-	329,-	379,-
Codename/Direct-X-Version	GK110/11.0	GK104/11.0	GF110/11.0	GT200/10.0	Tahiti XT2/11.1	Tahiti XT/11.1	Cayman XT/11.0	Cypress XT/11.0
Fertigungstechnik/Chipgröße	28 nm/551 mm²	28 nm/294 mm²	40 nm/520 mm²	65 nm/576 mm²	28 nm/365 mm²	28 nm/365 mm²	40 nm/389 mm²	40 nm/334 mm²
Transistoren Grafikchip (Mio.)	7.100	3.540	3.000	1.400	4.313	4.313	2.640	2.150
SP-Rechenleistung (Mrd.FLOPS)	4.500	3.090	1.581	622	4.096	3.788	2.703	2.720
DP-Rechenleistung (Mrd. FLOPS)	1.300*	129	198	78	1.024	947	676	544
Dreiecksdurchsatz (Millionen/s)	5.859	4.024	3.088	602	2.000	1.850	1.760	850
Pixeldurchsatz (Milliarden Pixel/s)	33,5	32,2	24,7	19,3	32,0	29,6	28,2	27,2
Texturleistung (Milliarden Texel/s)	187,5	128,8	49,4	48,2	128,0	118,4	84,5	68
Speicherübertragungsrate (GByte/s)	288,4	192,0	192,4	141,7	288,0	264,0	176,0	153,6
Takt Grafikchip/ALUs (Megahertz)	837	1.006	772/1.544	602/1.296	1.000	925	880	850
Takt Grafikchip Boost (Megahertz)	876	1.058	–	–	1.050	–	–	–
Takt Grafikspeicher (Megahertz)	3.004	3.004	2.004	1.107 (GDDR3)	3.000	2.750	2.750	2.400
Shader-/SIMD-/Textureinheiten	2.688/14/224	1.536/8/128	512/16/64	240/30/80	2.048/32/128	2.048/32/128	1.536/24/96	1.600/20/80
Raster-Endstufen (ROPs)	48	32	48	32	32	32	32	32
Speicheranbindung (parallele Bits)	384	256	384	512	384	384	256	256
Übliche Speichermenge (Megabyte)	6.144	2.048	1.536	1.024	3.072	3.072	2.048	1.024
PCI-Express-Stromanschlüsse	1x 6- & 1x 8-pol.	2x 6-polig	1x 6- & 1x 8-pol.	1x 6- & 1x 8-pol.	1x 6- & 1x 8-pol.	1x 6- & 1x 8-pol.	1x 6- & 1x 8-pol.	2x 6-polig
Nennleistung Last (TDP)	250 Watt	195 Watt	244 Watt	236 Watt	250 Watt**	210 Watt**	190 Watt**	188 Watt

*Nvidia gibt an, dass GK110 für den 1/3-Speed-DP-Modus zum Teil heruntertakten muss – rechnerisch auf Tesla-K20X-Niveau mit 732 MHz. **Typische Leistungsaufnahme laut Hersteller

und gar nicht für den Spielermarkt gedacht sei. Außerdem, so die Radeon-Macher, hätten die Partner ja noch die Radeon HD 7990 mit zwei Grafikchips (Dual-GPU) als schnellstes Produkt anzubieten und darauf komme es für die Endkunden schließlich an – als Beispiel nannte AMD die Asus Ares II für die man einen stolzen Preis von 1.349 Euro ausruft. Wir wollen und können nicht moralisch über die Anschaffungsgründe urteilen und daher konzentrieren wir uns darauf, Ihnen darzulegen, wie viel Leistungsplus Sie gegenüber den schnellsten Single-GPUs erwarten können. Außerdem lassen wir die GTX Titan auch im SLI-Modus gegen GTX 690 und Co. antreten.

WARTEN AUF TITAN

Nvidias Super-Chip GK110 kommt spät, wurde er doch bereits im Mai letzten Jahres auf der Hausmesse GTC vorgestellt. In der Zwischenzeit fand er jedoch ausschließlich Verwendung in Nvidias Beschleunigerkarten der Tesla-K20-Reihe und somit auch im namensgebenden Supercomputer „Titan". Traditionell kamen Geforce-Karten auch bei den Flaggschiff-GPUs immer zuerst – doch im Falle des GK110 machte Nvidia eine Ausnahme. Warum? Ein möglicher Grund könnte die „Schwäche" von AMDs schnellstem Grafikchip, dem Tahiti der HD 7970, sein – hier konnte bereits der Spieler-Kepler GK104 zunächst sehr gut, später noch recht gut mithalten. Eine weitere Möglichkeit ist natürlich sowohl der Prestige- als auch der finanzielle Gewinn, denn Tesla- oder Quadro-Karten dieses Kalibers wechseln für etliche tausend Euro den Besitzer und eine 550-mm²-GPU möchte Nvidia nach der GTS 260 nur ungern noch einmal für unter 200 Euro anbieten.



KÜHLERLEISTUNG UND STROMVERBRAUCH

Da der Preis kaum eine Rolle spielte, konnte Nvidia einen sehr guten Kühler einsetzten. Dessen Basiszutaten, Vapor-Chamber und Radiallüfter, kennen Sie vermutlich von Karten wie der GTX 580, auch wenn hier jeweils optimierte Versionen zum Einsatz kommen. Die Lüfterschaufel durchmisst 85 Millimeter, die Lamellen des Kühlers stehen etwas über die Vapor-Chamber über und sind aerodynamisch günstig geformt, um einen optimalen Luftstrom zu erzeugen. Lohn der Mühe sind nahezu unhörbare, von keinem Klackern, Rattern oder sonstigen Nebengeräuschen getrübte 0,3 Sone im Leerlauf – und bei einem Idle-Verbrauch von gerade einmal 13,4 Watt sollte das auch so sein. Auch im Multimonitorbetrieb und bei der Blu-ray-Wiedergabe glänzen Kepler-Gene und das Power-Management der GTX Titan. Doch die wahre Überraschung lauert unter Last. Denn trotz vieler Milliarden nahe des Gigahertz-Bereichs schaltender Transistoren bekommt Nvidia das Kunststück hin, den Stromverbrauch auf sehr gute 214 Watt in unserem Standardtest zu begrenzen. Auch im moderneren Zusatztest mit **Anno 2070** begnügt sich die GTX Titan mit 230 Watt, per Übertaktung messen wir bis zu 265 Watt. Dieser Wert wird von allen bislang getesteten GHz-Editionen der Radeon HD 7970 mit meist um die 250 Watt zum Teil deutlich übertroffen.

RECHENUNGETÜM

Lange Zeit gab es von Nvidia nicht einmal Hinweise, dass überhaupt ein Geforce-Produkt auf Basis des GK110-Chips geplant sei. Dies ändert sich erst mit dem Jahreswechsel. Auf Basis des nicht voll aktivierten GK110 arbeitet die Geforce GTX Titan standardmäßig mit 2.688 Shader-Einheiten, die per Basistakt satte 4,5 TFLOPS durchrechnen. Das ist zwar nur rund ein Zehntel mehr als bei der HD 7970 GE, aber immerhin rund 50 Prozent mehr als bei Nvidias bisherigem Single-GPU-Flaggschiff, der Geforce GTX 680. Entsprechend enorm ist auch die Texturleistung, welche bei Nvidia in einem etwas anderen Verhältnis zur Rechenleistung steht. Hier kann die GTX Titan mit 187,5 Milliarden (bilinear gefilterten) Texturpunkten aufwarten – das sind auch gegenüber der 7970 GE 40 Prozent Plus. Lediglich bei der Speicherübertragungsrate kann die Titan dem AMD-Topmodell Paroli bieten – 288,4 GB/s stehen hüben wie drüben zur Verfügung. Platt, das heißt ohne Registerspeicher und Caches zu berücksichtigen, umgerechnet auf die Rechenleistung steht die Titan bei 15,58 FLOPS pro Byte, eine GTX 680 kommt auf ein etwas schlechteres Verhältnis von 16,07 – außer

LAUTHEIT UND LEISTUNGSAUFNAHME SINGLE-GPU

	GTX Titan	GTX 680	GTX 670	GTX 580	HD 7970 GHz-Ed.**	HD 7970 **	HD 7970 *
Lautstärke							
Leerlauf (Win7-Desktop)	0,3 Sone	0,9 Sone	0,9 Sone	0,8 Sone	0,8 Sone	0,7 Sone	0,7 Sone
Zweischirmbetrieb (unterschiedl. Monitore)	0,3 Sone	0,9 Sone	0,9 Sone	0,8 Sone	0,9 Sone	0,7 Sone	0,7 Sone
Blu-ray-Wiedergabe (**The Dark Knight**)	0,3 Sone	0,9 Sone	0,9 Sone	0,8 Sone	0,9 Sone	0,9 Sone	0,9 Sone
Bad Company 2 (DX11)	3,2 Sone	3,5 Sone	2,9 Sone	3,4 Sone	8,4 Sone	4,1 Sone	5,9 Sone
Leistungsaufnahme							
Leerlauf (Win7-Desktop)	13 Watt	15 Watt	15 Watt	32 Watt	15 Watt	12 Watt	22 Watt
Zweischirmbetrieb (unterschiedl. Monitore)	16 Watt	18 Watt	16 Watt	91 Watt	53 Watt	48 Watt	44 Watt
Blu-ray-Wiedergabe (**The Dark Knight**)	19 Watt	20 Watt	19 Watt	42 Watt	60 Watt	63 Watt	51 Watt
Bad Company 2 (DX11)	214 Watt***	174 Watt	147 Watt	221 Watt	247 Watt	185 Watt	195 Watt

Bei allen Karten gilt die Standardeinstellung für das Powermanagement *Mittelwert von uns getesteter Retail-Referenzkarten **AMD-Referenzmuster ***siehe auch Fließtext

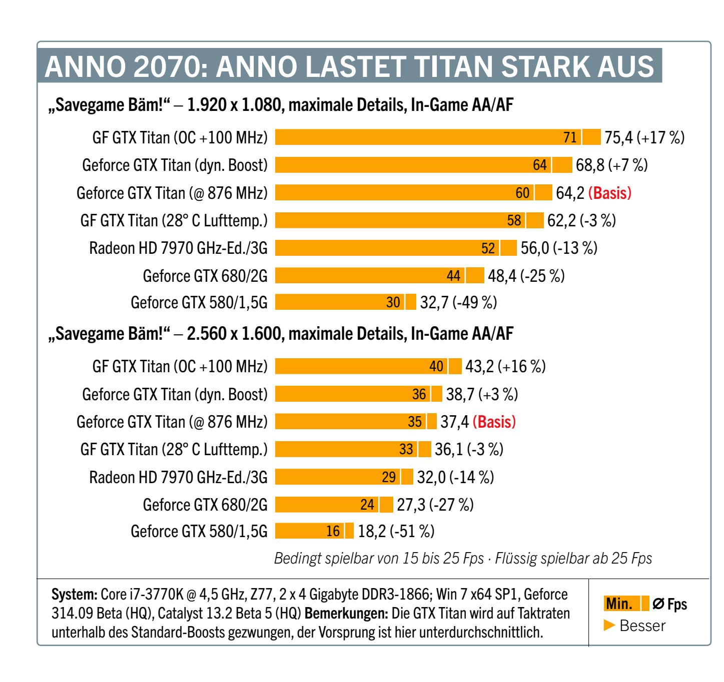
Konkurrenz läuft hier die Radeon, welche einen Wert von 14,22 erzielt. Was den Speicher betrifft, so hilft der GTX Titan also nur dessen schieres Fassungsvermögen von 6.144 Megabyte; das ist doppelt so viel wie bei der Radeon und drei Mal so viel wie bei einer GTX 680 – in der Standardausstattung. Gegenüber der GTX 680 besitzt die Titan allerdings auch doppelt so viel L2-Cache pro ROP-/MC-Partition – hier stehen 256 Kilobyte (insgesamt also 1,5 Megabyte) zur Verfügung, was die Last auf die GDDR4-Bausteine etwas mildern könnte. Taktseitig ändert sich gegenüber der GTX 680 nichts: 3.004 MHz in GDDR5-Zählweise liegen in den Speichercontrollern beider Geforce-Modelle an.

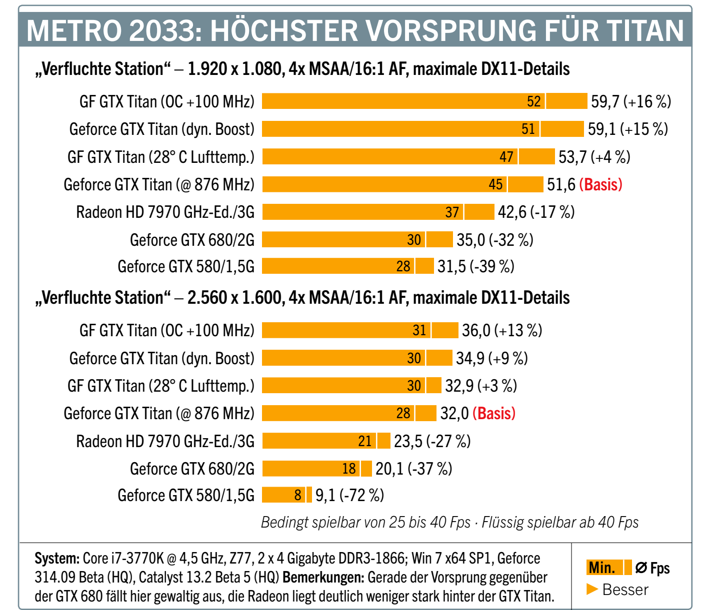
HEISS & KALT: GPU-BOOST 2.0

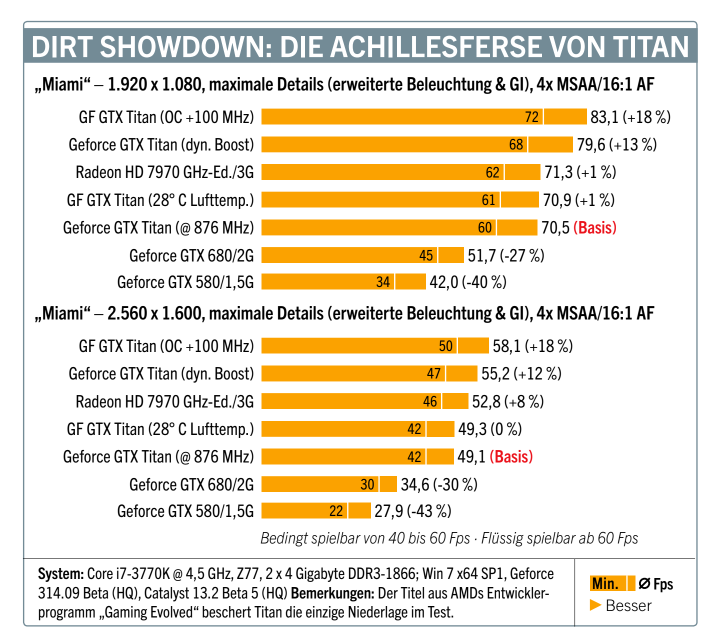
Der Chiptakt von 837 Megahertz lässt sich per von Nvidia „garantiertem“ Boost auf 876 MHz beschleunigen. Mit dem Titan führen die Kalifornier überdies eine neue Version ihrer als GPU-Boost bezeichneten Chip-Übertaktung ein. Diese soll neben der in Echtzeit gemessenen Leistungsaufnahme von Grafikchip und anderen Komponenten auch die Chiptemperatur berücksichtigen und gibt dem Nutzer eine weitere Stellschraube, um die Grafikkarte zu tunen. Doch eigentlich gab es diese Funktion bereits bei GTX 680 & Co.

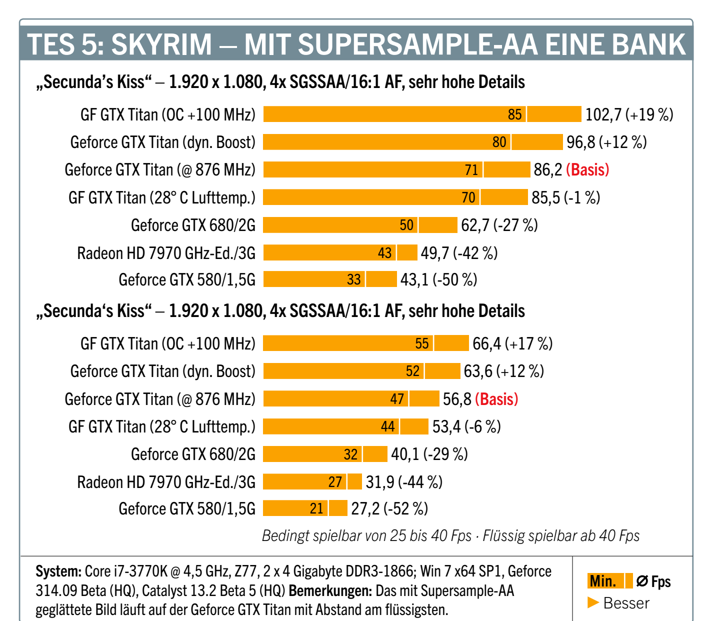
NUR EIN BENCHMARK-BOOST?

Für unsere Benchmarks bedeutet GPU-Boost 2.0 jedoch eine wichtige Einschränkung. Wir testen in der Regel an einem offenen Teststand, bei dem die Grafikkarte immer genug Kühlluft mit Raumtemperatur zur Verfügung hat – Optimalbedingungen, wenn Sie so wollen. Doch innerhalb von Gehäusen herrschen oft deutlich andere Verhältnisse und insbesondere im Sommer werden auch in gut belüfteten Gehäusen deutlich höhere Werte als unsere rund 22 °C erreicht. Da bei der GTX Titan der Temperatur eine zentrale Rolle zukommt, haben wir für den Test einen großen Aufwand betrieben und die erreichten Taktraten bei 28 °C warmer Ansaugluft für jedes einzelne Benchmarkspiel in jeder Auflösung separat protokolliert und für den entsprechenden Benchmarkdurchlauf per Nvidia Inspector konstant erzwungen. Denn ein weiterer Punkt kommt hinzu: Übliche Benchmarksequenzen sind 30 bis 60 Sekunden lange Gameplay-Schnipsel, denen in der Regel ein Ladevorgang vorausgeht. Hier kann eine GPU mit Boost-2.0-Technik sozusagen für den Benchmark „Schwung holen“ und dank des durch die Leerlauf-Ladephase kühleren Grafikchips einen Teil des Tests mit höheren Taktraten fahren. Das entspricht jedoch nicht dem, was der Spieler im Alltag erleben wird, da hier längere Spielphasen anfallen, in denen die Temperatur stärker ansteigt und der Takt entsprechend weiter absinkt respektive sich nicht so weit „erholt“ wie in einem kurzen Benchmark. Daher würde ein solcher „Standard-









Test“ unserem Anspruch kaum gerecht werden, aussagekräftige Spiele-Benchmarks zu liefern. Zusammengefasst haben wir die Geforce GTX Titan darum in vier verschiedenen Einstellungen durch unseren Parcours gescheucht, um möglichst jedes sinnvolle Szenario abzudecken.

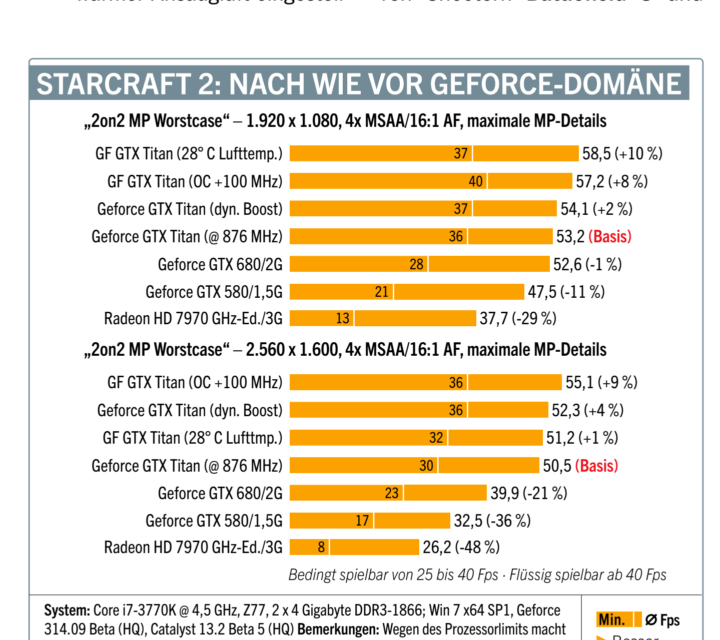
- Standard-Verfahren mit künstlich auf die von Nvidia „garantierte“ Boost-Rate von 876 MHz limitiertem Takt. Ähnlich handhaben wir das bereits seit der Geforce GTX 670. Diese Werte stellen gleichzeitig die Basis unserer Tests dar („@876 MHz“).
- Freie Boost-Entfaltung auf unserem offenen Teststand mit genügend kühler Luft („dynamischer Boost“).
- Individuell auf die minimal anliegenden Taktraten bei 28 °C warmer Ansaugluft eingestellte Karte. Dies entspricht dem Gehäusebetrieb bei sommerlichen Temperaturen („28 °C Lufttemperatur“).

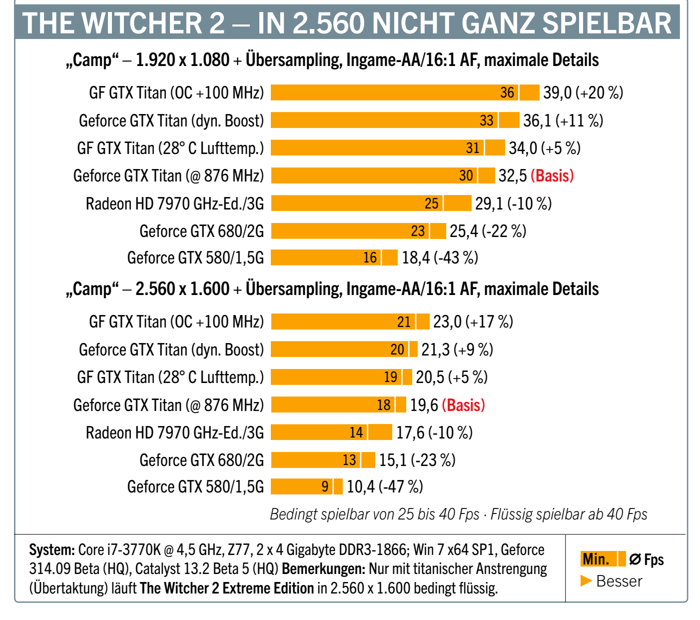
Und last but not least nutzen wir das Übertaktungspotenzial der Karte, indem wir per Evga Precision den Offset-Takt um 100 MHz erhöhen, das Power-Target auf 105 Prozent und die Zieltemperatur auf 85 °C anheben – alles recht unbedenkliche Werte.

UNSERE BENCHMARKS – TESTFELD UND ANALYSE

Nicht nur wegen der hohen Fps-leistung, sondern vor allem aufgrund des enormen Preises haben wir uns entschlossen, die Vergleichskarten in den meisten Benchmarks auf ein Minimum zu beschränken: GTX 580, 680 und AMDs 7970 in der GHz-Edition. Bei Benchmarks zu den populären Shootern **Battlefield 3** und **Crysis 3** am Anfang des Artikels finden Sie weitere Vergleichskarten. In Sachen Performance gelingt der GTX Titan selbst in der 876-MHz-„Version“ ein Beinahe-Durchmarsch – lediglich in AMDs Gaming-Evolved-Titel **Dirt: Showdown** muss sie sich der HD 7970 GHz-Edition knapp geschlagen geben. Doch ansonsten überzeugt die Leistung absolut: plus 30 Prozent im geometrischen Mittel gegenüber einer GTX 680 und plus 24 Prozent gegenüber der Radeon 7970 GE. In einer Auflösung von 2.560 x 1.600 Pixeln steigen diese Werte auf 36 respektive 27 Prozent Vorsprung. Bei den wichtigen Minimum-Fps ist ein Drittel mehr gegenüber GTX 680 und HD 7970 GE drin, in 2.560 x 1.600 gar 37 respektive 44 Prozent Plus. Im Extremfall **Metro 2033** sind gar bis zu 60 Prozent höhere Fps möglich als mit der GTX 680. In der Radeon-Nemesis **Starcraft 2** schlägt die GTX Titan ihre AMD-Rivalin mit 93 Prozent Vorsprung.

Betreiben Sie die Karte kühl genug – also in reichlich Frischluft oder gar klimatisiert, kommen zu den Standardergebnissen der GTX Titan noch einmal knapp 10 Prozent im gewichteten Index der Kollegen von der PCGH hinzu, mit ein wenig Übertaktung (siehe Abschnitt Benchmark-Boost) sind sogar 115,8 Index-Punkte möglich (GTX Titan @876 : 100). Das sind 39,5 Prozent über der HD 7970 GHz-Edition und rund 49 Prozent mehr Leistung als die GTX 680 im nicht übertakteten Zustand auf die Straße bringt. Selbst die Dual-GPU-Karten GTX 690 und eine simulierte HD 7990 sind mit einem Wert von rund 128 respektive 128,4 nicht mehr fern. Der Leistungsindex der PCGH-Kollegen jedenfalls wurde seit dem Duell HD 5870 gegen GTX 285 nicht mehr so deutlich von einer Karte angeführt.





Geforce GTX Titan im Technik-Check

Monster-Grafikchips haben bei Nvidia Tradition. Beginnend mit dem ersten Cuda-fähigen Grafikchip G80 (Geforce 8800 GTX), setzte sich die Reihe über GT200/b und GF100/110 fort. Auch die Kepler-Generation macht hier keine prinzipielle Ausnahme, jedoch erschien mit dem GK104 erstmals der Ableger für Spieler früher (und zwar deutlich) als der „große“ Chip. Über mögliche Gründe spekulierten wir bereits auf den ersten Seiten des Artikels, hier soll es rein um die technischen Aspekte des GK110 gehen.

DIE GRÖSSE MACHT'S

Satte 7,1 Milliarden Transistoren auf 551 Quadratmillimetern gibt Nvidia offiziell an ein Zuwachs von 87,5 Prozent. Interessanterweise ist der prozentuale Zuwachs genauso hoch wie bei der Anzahl ... (von 1.536 auf 2.880). – von denen 192 jedoch in der GTX Titan deaktiviert wurden. Hätte Nvidia den Chip komplett aktiviert, wäre wahrscheinlich auch unser Benchmark-Parcours komplett in grüner Hand. So kann die HD 7970 GHz-Edition im Gaming-Evolved-Titel **Dirt: Showdown** ab der Full-HD-Auflösung die GTX Titan mit dem von Nvidia garantierten Boost von 876 MHz knapp schlagen.

Damit der GK110 nicht an einer geringen Speicherübertragungsrate verhungert, verdoppelte man den Level-2-Cache (Zwischenspeicher) von 128 auf 256 Kilobyte für jede der sechs statt vormals vier an die Raster-Endstufen gekoppelten, jeweils 64 Bit breiten Speicher-Controller. Zudem existiert ein sogenannter „fast path“, also ein schneller Pfad, mit dem Daten über den Textur-Cache der TMUs eingelesen werden können – sodass dieser praktisch als zusätzlicher L1-Cache mit Lesezugriff genutzt werden kann. Dies wie auch die anderen Cuda-5.0-Merkmale Hyper-Q und Dynamic Parallelism

erfordern allerdings speziell angepasste Programme, sodass im Spielebereich hiermit eher nicht zu rechnen ist. Durch Hyper-Q kann der Chip bis zu 32 Kommandoströme von unterschiedlichen Prozessen und Prozessorkernen parallel entgegennehmen. Im Spielebereich sortiert allerdings selbst DX11 mit Multithreading vor dem Abschicken diese Command-Queues in einen einzelnen Thread ein. Dynamic Parallellism ist die Fähigkeit, rekursive Algorithmen auf dem Chip selbst ohne Eingriff des Prozessors abzuarbeiten. So kann beispielsweise bei einer Gravitationssimulation („n-Body“, siehe unten) das Basisraster sehr grob ausfallen und nur bei Bedarf vom Chip dynamisch verfeinert werden.

BASISARCHITEKTUR

Fünf Graphics Processing Cluster (GPCs) mit viermal drei und einmal nur zwei SMX bilden die übergeordnete Organisationsform, auf deren Grundlage die Arbeitsverteilung für Grafikaufgaben stattfindet. Jeder GPC kann theoretisch acht Pixel pro Takt „rasterisieren“. Die rechnerisch 33,48 GPix/s an Füllrate könnten sich als Flaschenhals erweisen: Die Shader-Einheiten würden damit nicht komplett ausgelastet, denn jedes SMX kann vier 32-Bit-Pixel pro Takt, insgesamt also 56, exportieren. In den Raster-Endstufen (ROPs) können wiederum 48 Bildpunkte in jedem Taktschritt verarbeitet werden – oder 384 Z- beziehungsweise Stencilwerte. Da aber natürlich nicht jedes Pixel in einem Takt durchrutscht, scheinen die Ungleichgewichte stärker, als diese sich tatsächlich auswirken dürften. Nur synthetische Benchmarks, zum Beispiel der ROPs, zeigen hier ein desaströses Bild, da der reine Durchsatz gemessen wird, welcher durch die oben genannte Beschränkung aber bei 40 und nicht bei 48 Pixeln liegt. Unserer Effizienzrechnung liegen daher real erreichbare 40 Pixel pro Takt zugrunde.

FÜR PROFIS

Per Treibermenü schaltet Nvidia erstmals bei einer Gaming-Karte die volle Chip-Leistung für doppeltgenaue Gleitkommaberechnungen (Double Precision, DP oder FP64) frei. Dann rechnen bis zu 896 separate Shader-ALUs, jedoch mit vermindertem Takt. Nvidia gibt zwar an, dass die Taktrate reduziert und der Boost abgeschaltet wird, aber in unserem Kurztest lief die Karte dennoch mit rund 836 MHz und erreicht damit theoretisch gar 1,5 TFLOPS anstelle der von Nvidia angepriesenen 1,3 TFLOPS. Da nur wenige Einheiten rechnen, haben wir sogar ein kleines Übertaktungsexperiment gewagt und im (zugegebenermaßen sehr kurz laufenden) OpenCL-Benchmark tatsächlich über 2 TFLOPS DP aus dem GK110 herausgekitzelt. Ein Dauerbetrieb dürfte so natürlich nicht möglich sein.

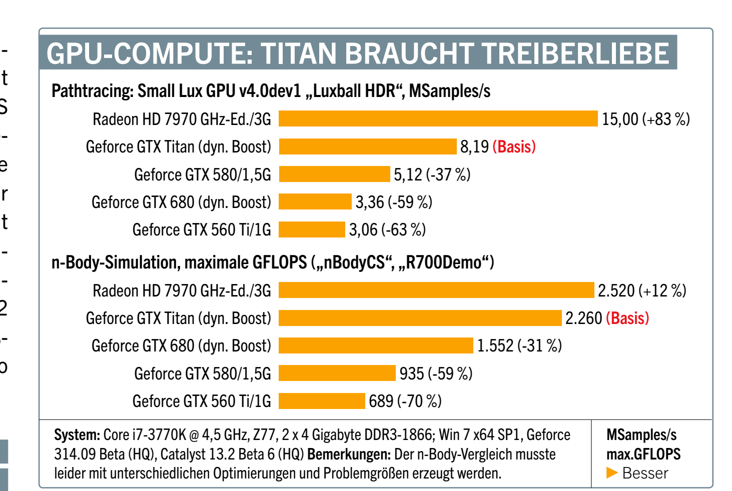
LEISTUNGSBETRACHTUNG: EFFIZIENZ & GPU-COMPUTE

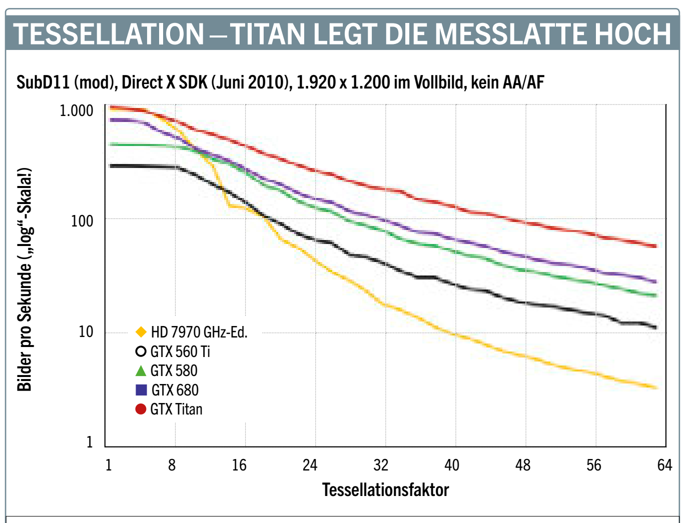
Hierbei handelt es sich um ein schwieriges Thema. Zu Recht gibt Nvidia an, dass „ernsthafte“ Nutzung speziell angepasste Programmierung erfordert, um das Maximum aus der Hardware herauszuholen. Cross-Platform-Nutzung, etwa via Open CL, sei hier die Ausnahme. Doch das macht den Vergleich außerhalb der Nvidia-exklusiven Cuda-Welt schwierig. Unser Standard-Compute-Benchmark, der Path-Tracer „Luxmark 2.0“, stürzte jedenfalls mit einer nichtssagenden Fehlermeldung ab.

Daher greifen wir auf den ihm zugrunde liegenden Small Lux GPU Renderer in der aktuellen 4.0-Version zurück. In diesem läuft zumindest die Luxball-HDR-Szene und zeigt ein interessantes Bild: Verglichen mit der Vorgängerarchitektur war auch der GK104 beim OpenCL-Pathtracing unter den Erwartungen und unter den Ergebnissen der nominell deutlich schwächeren GTX 580 geblieben. Die GTX Titan (hier mit Boost auf 1.006 MHz) kann sich jedoch um 60 Prozent von der GTX 580 absetzen und die GTX 680 gar um 143 Prozent übertrumpfen. Weit oberhalb thront allerdings die HD 7970 GHz Edition, welche noch einmal 83 Prozent schneller „path-traced“ als die GTX Titan. Deren Leistungsaufnahme – wie immer messen wir die Grafikkarte isoliert vom Gesamtsystem – liegt dabei mit 184 Watt allerdings auch rund 16 Watt unter der Radeon.

Unser zweiter Test vergleicht mangels Alternative ein wenig Äpfel mit Birnen. Zwar kommt in beiden Fällen eine n-Body-Gravitationssimulation zum Einsatz, aber dabei handelt es sich um unterschiedlich gut optimierte Programme und auch die Anzahl der simulierten Körper lässt sich hüben wie drüben nicht auf dieselben Werte einstellen. Die Ergebnisse sollten daher eher als grober Anhaltspunkt anstelle exakter Daten gesehen werden. Auch hier kann die Radeon ein besseres Ergebnis vorweisen als Nvidias GTX Titan, dessen spezielle Features wie Hyper-Q (hier eher irrelevant) und Dynamic Parallelism (wäre hier sehr relevant) allerdings brachliegen. Doch neuere, frei verfügbare Programme existieren zurzeit nicht. Die Leistungsaufnahme bei der n-Body-Simulation zeigt mit 218 zu 220 Watt für die GTX Titan jedoch erneut die gute Energieeffizienz des Riesenchips. Für die Zukunft hoffen wir wieder auf besser optimierte Treiber und Programme im GPU-Compute-Bereich.

Unsere Effizienzmessungen zeigen größtenteils die erwarteten Resultate: MAD-Durchsatzraten liegen bei maximal zwei Dritteln der Nominalleistung – die Vermutung liegt nahe, dass das Registerfile nur 128 der 192 ALUs pro Takt mit drei Operanden versorgen kann. Diese 2/3-Rate beobachteten wir schon bei GF114 und GK104. Pixel- und Z-Füllrateneffizienz liegen bei 90 respektive 72 Prozent – Letztere steigt mit 8x MSAA auf 87 Prozent und damit 13 Prozentpunkte mehr als bei der GTX 680 an. An die Effizienzwerte der 7970 GHz Edition von 96, 91 und 99,5 % (Pixel, Z und Z + 8x MSAA) kommen beide nicht heran. ❑





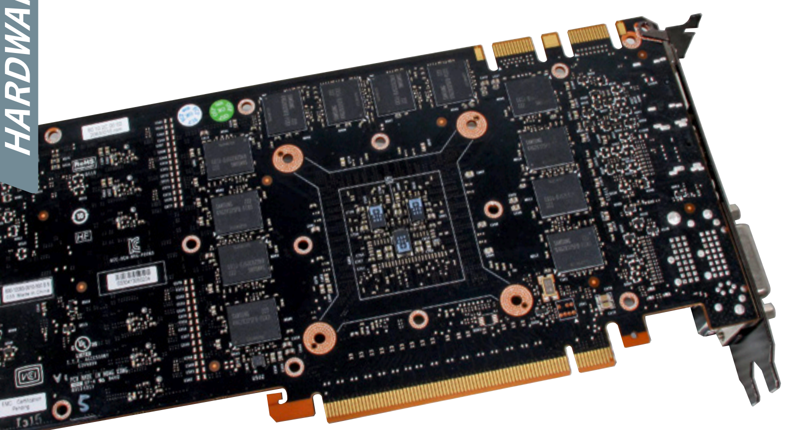
System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Win 7 x64 SP1, Geforce 314.09 Beta (HQ), Catalyst 13.2 Beta 5 (HQ) **Bemerkungen:** Bei Nvidia wird die Tessellationslast auf die SMX verteilt und fällt daher gleichmäßig sanft, die Radeon HD 7970 Ghz-Ed. ist mit ihrer Tessellator-Hardware ab Faktor 13 überfordert.

FAZIT

Geforce GTX Titan

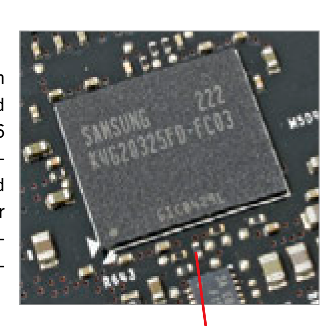
Nvidias neues Single-GPU-Flaggschiff ist mit seinem gewaltigen Preis von 950 Euro nur etwas für Spitzenverdiener. Ansonsten ist sie eine nahezu perfekte Grafikkarte: Enorme Leistung, gepaart mit einem dafür angemessenen Stromverbrauch, gekühlt von einer gelungenen Kombination aus Vapor-Chamber und Radialgebläse. Das schicke Äußere vermittelt Wertigkeit, die 6 Gigabyte GDDR5-RAM suggerieren Zukunftssicherheit.

Der Grafikkarten-Titan auf einen Blick



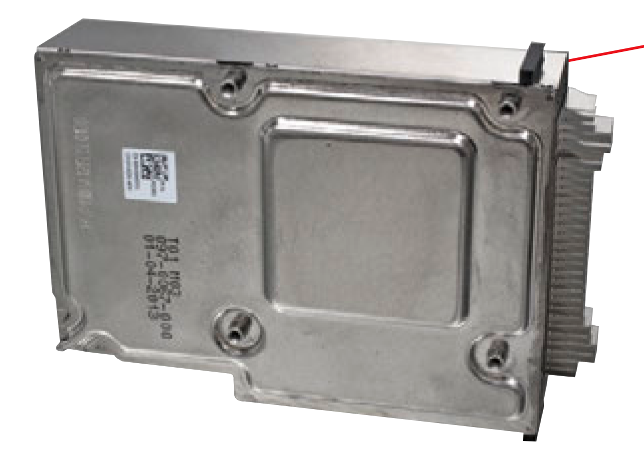
24 GDDR5-Speicherchips

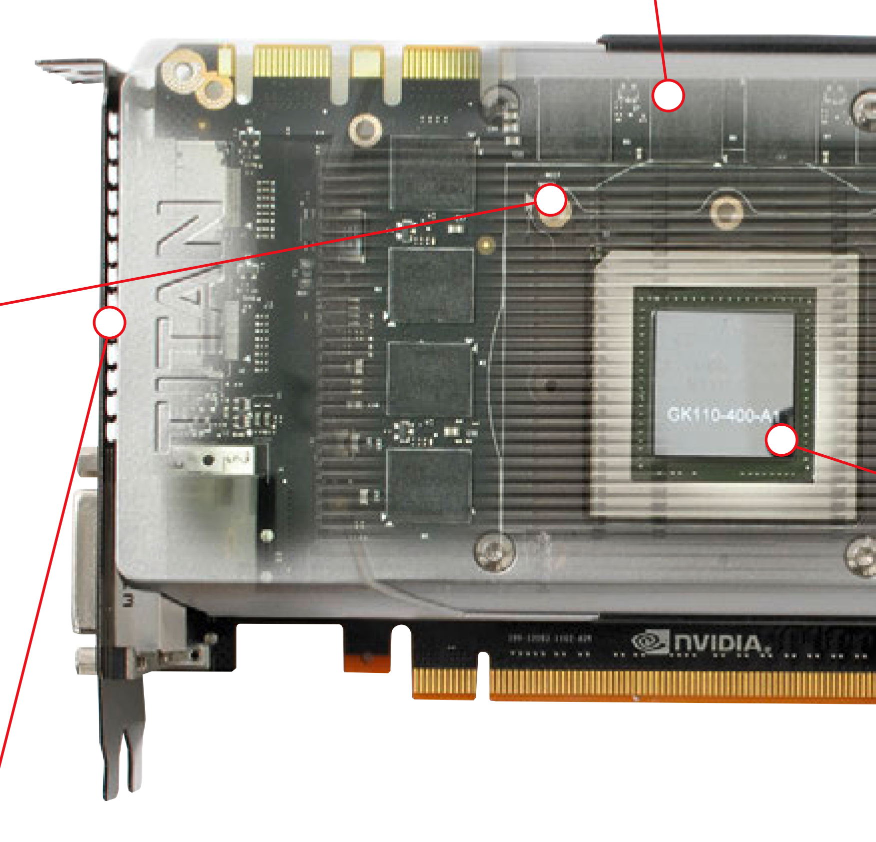
… mit jeweils 256 Megabyte befinden sich gleichmäßig verteilt auf Vorder- und Rückseite der Titan. Die resultierenden 6 Gigabyte Speicher sind eigentlich überflüssig, wie sogar Nvidia einräumt, und befriedigt lediglich den Anspruch der Karte, nur das Beste zu vereinen. Zukunftssicherheit wird hier nichtsdestotrotz suggeriert.



Kühlkörper

Eine Verdampfungskammer („Vapor Chamber") mit direktem Kontakt zum freiliegenden Grafikchip und aerodynamisch anmutender Lamellenbiegung führt die Wärme von der Quelle ab und setzt sie dem Luftstrom aus. Die einzelnen Kühlbleche stehen zum Teil etwas über die Vapor-Chamber über.





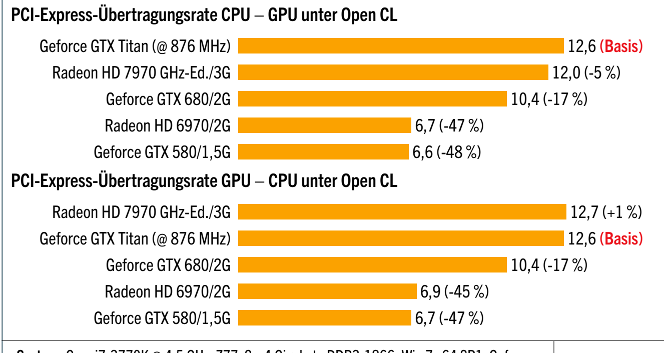
Anschlüsse

Neben digitalem und kombiniertem Dual-Link-DVI bietet Nvidia am Slotblech auch HDMI und Display-Port in voller Größe. Für Surround-Gaming mussten wir mindestens einen der Monitore am Display-Port betreiben.



Systemschnittstelle

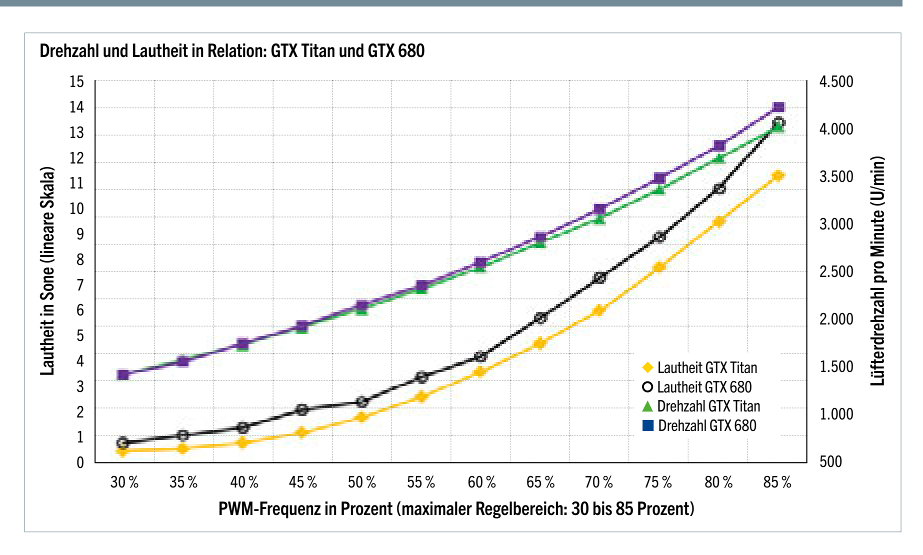
Anders als bei den Profi-Karten der Tesla-K20-Reihe gewährt Nvidia der GTX Titan auch offiziell eine PCI-E-3.0-kompatible Systemschnittstelle – der Chip ist offenbar dazu in der Lage, wie unsere Transfermessungen rechts nahelegen.





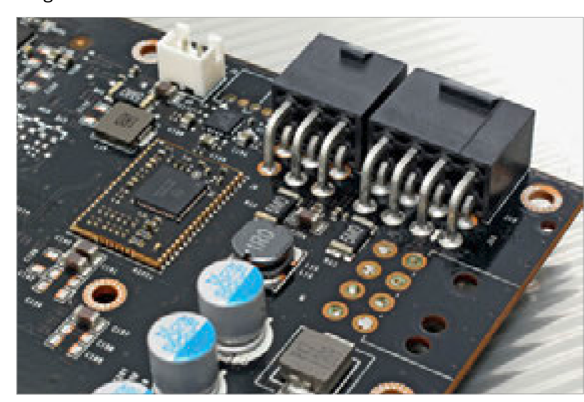
Der Radiallüfter

Das Gebläse erzeugt den nötigen Luftstrom – und das sogar leiser als bei der GTX 680. Direkt unter dem kleinen Lamellenblock rechts (im oberen Bild: links) des Lüfters befinden sich übrigens keine lebenswichtigen Bauteile, sie nehmen lediglich die Wärme der Basisplatte auf.



PCI-Express-Stromanschlüsse

Mit nominell 75 Watt über den Steckplatz, 75 Watt über den 6-Pol-Stecker und 150 Watt über den 8-Pol-Anschluss kann die GTX Titan bis zu 300 Watt aufnehmen. In unseren Spielemessungen begnügte sich die Karte jedoch mit weniger als 240 Watt – das lässt Raum für Übertaktungsversuche.



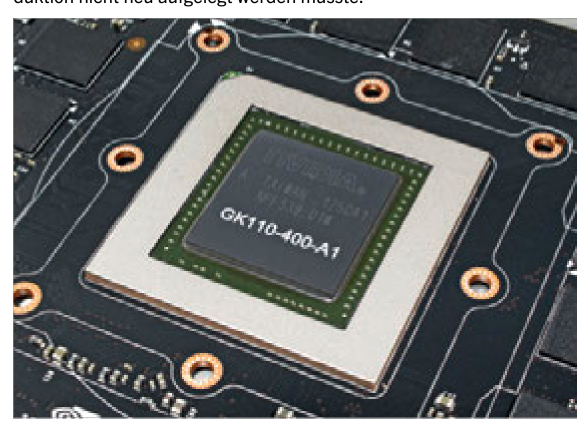


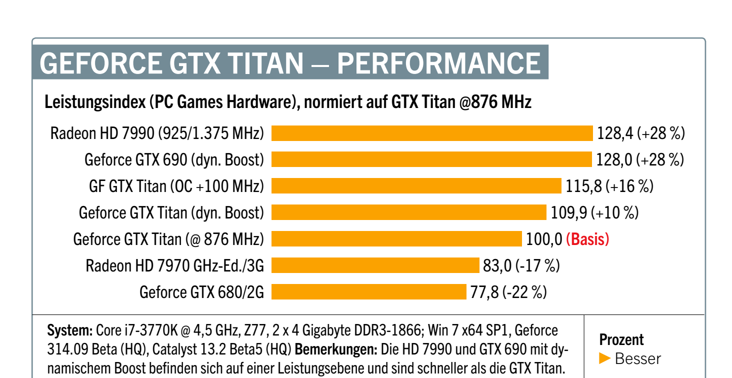
Da schau her!

Das beleuchtete Logo auf der Oberseite gab's schon bei der GTX 690. Mit Tools der Boardpartner soll sich die Lichtintensität regeln lassen – auch abhängig von der GPU-Last.

Monster-Chip: GK110-GPU

Bei Titan setzt Nvidia, anders als bei früheren Chips mit mehr als 550 mm² Fläche, auf ein freiliegendes Die. Unser Testmuster trägt die Aufschrift GK110-400-A1 und ist augenscheinlich in KW 50 2012 hergestellt worden. A1 deutet darauf hin, dass der Chip für die Massenproduktion nicht neu aufgelegt werden musste.





Stereolautsprecher im Test



Von: Daniel Reinelt

Stereolautsprecher mit und ohne Subwoofer erfreuen sich großer Beliebtheit. Wir nehmen fünf aktuelle Modelle der mittleren Preisklasse unter die Lupe.

Ein Großteil der PC Games-Leser greift inzwischen eher zum klassischen Stereosystem als zu einer Mehrkanallösung. Die Vorteile von 2.0- oder 2.1-Modellen liegen klar auf der Hand: Geringerer Platzbedarf, niedrigerer Preis und somit in der Theorie auch eine bessere Klangqualität als ein gleich teures Surroundsystem; zudem ist der Aufbau einfacher. Doch wie schlagen sich Stereo-Lautsprechersysteme im Alltag der Spielepraxis? Ist eine akustische Ortung ähnlich gut wie mit einem 5.1-System möglich und wie ist es um die Wiedergabequalität bei Musik bestellt? Diesen Fragen gehen wir im Test nach und lassen fünf Stereolösungen der mittleren Preiskategorie unterhalb von 200 Euro in unserem bewährten Testparcours gegeneinander antreten.

Mit von der Partie sind sowohl reine Stereolautsprecher in 2.0-Konfiguration als auch Exemplare mit ausgelagerter Tieftonunterstützung als 2.1-Set. Da es auf dem Markt ein großes Angebot beider Varianten gibt, mussten wir genau auswählen, um Ihnen die Modelle zu präsentieren, die unserer Meinung nach am interessantesten sind. Daher haben wir unter anderem typische 2.1-Systeme wie das C2X, den Nachfolger des beliebten C2 und das Logitech Z623 getestet. Doch auch Exoten wie das Microlab Solo 15 und die Scythe Krocraft-Mini-Breitbandlautsprecher samt Kama Bay Amp Pro sind dabei. Komplettiert wird das Feld von Teufels günstigem Concept B20.

MICROLAB SOLO 15

Auf den ersten Blick könnte sich das Solo 15 problemlos ins Testfeld der von unseren PC-Games-Hardware-Kollegen in der Ausgabe 11/2012 getesteten Studiomonitore einreihen, ohne dass es auffallen würde. Von vorne betrachtet findet man die klassische Anordnung eines Tiefmitteltöners und eines Kalottenhochtöners. Das System sieht mit seiner Klavierlackoptik zwar schön aus und fügt sich auch in manch moderne Wohnumgebung nahtlos ein, die spiegelnde Oberfläche der Lautsprecher ist jedoch sehr empfänglich für Fingerabdrücke, Staub und anderen Schmutz. Der Hochtöner ist von einem silberfarbenen Ring eingeschlossen, der die Gesamtoptik ein wenig auflockert und zudem die Plastikstrebe, die zum Schutz des Töners eingepasst wurde, an Ort und Stelle hält. Eine Etage tiefer schützt ein feinmaschiges, aber relativ flexibles Gewebegitter den Tiefmitteltöner vor mechanischer Einwirkung von außen.

An der rechten Seite des rechten Lautsprechers befindet sich, eingelassen in die Seitenwand, das einzige für den täglichen Einsatz wirklich notwendige Bedienelement: der stufenlose Lautstärkeregler, der in der Kunststoffschale direkt über einer sanft grün leuchtenden Bereitschaftsanzeige positioniert ist. Anders als reinrassige Studiomonitore besteht das Solo 15 aus zwei unterschiedlichen Lautsprechern. Der linke Teil des Systems ist rein passiv ausgeführt, er wird per mitgelieferter Zwillingslitze mit dem rechten Lautsprecher verbunden. Dort befindet sich die komplette Elektronik des Solo 15. Daher gibt es auf der Rückseite nicht nur zwei Stereo-Cinch-Eingänge sowie Tonregler für Höhen und Bässe, sondern auch ein Schraubterminal

für besagte Verbindung zum linken Lautsprecher. Dementsprechend erfordert die Erstinstallation ein paar Handgriffe mehr als bei den anderen Testkandidaten. Allerdings lohnt sich diese einmalige zeitliche Zusatzinvestition spätestens dann, wenn die ersten Audiosignale an die Umgebung abgegeben werden. Stehen die Tonregler des Solo 15 auf Neutralstellung, entpuppt sich das Boxenpaar als kultiviertes Lautsprechersystem für einen Anwender, der keine effekthaschende Wiedergabe wünscht, sondern eine neutralere Auslegung bevorzugt. Auch dort gibt es also (wie beim optischen Auftreten) Parallelen zur Gattung der Studiomonitore. Der Tiefton ist präzise, reicht aber nicht sehr weit in niedrige Frequenzbereche hinunter. Das fällt bei manchen Musikstücken negativ auf.

Dafür ist die Impulswiedergabe im oberen Bassbereich gut, der Mitteltonbereich klingt ebenfalls tonal gleichberechtigt und geht nicht unter. Stimmen profitieren so von einer präsenten und klaren Wiedergabe. Bei der Hochtondarstellung lässt sich das Solo 15 ebenfalls kaum etwas zuschulden kommen. Zwar ist die Detaillierung nicht auf Referenzniveau, doch angesichts des niedrigen Preises von rund 150 Euro ist die Klanqualität top. Es gab nur wenige Situationen in unserem Test, bei denen die Höhen mit hohem Pegel leichte Zischgeräusche produzierten. Bei nachbarschaftskompatibler Lautstärke bleibt der Hochtonbereich hingegen unauffällig. Die räumliche Abbildung ist bei etwas Wandabstand und Entkoppelung der Lautsprecher von der Tischplatte stabil und breit – auch die Tiefendimension der Klangdarstellung ist, geeignetes Material vorausgesetzt, verhältnismäßig gut gegeben. Für eine bessere Leistung muss man schon deutlich mehr ausgeben.

EDIFIER C2X

Das Edifier C2 war lange Zeit eine gerne und zu Recht ausgesprochene Empfehlung in Internetcommunitys, wenn es um Stereolautsprecher mit einem Preis bis 100 Euro ging. Wie schon beim Vorgänger befindet sich sämtliche Elektronik des C2X in einer zentralen Steuereinheit. Dieses Gerät kann so praktischerweise nah beim Anwender positioniert werden und erlaubt den schnellen Zugriff auf Lautstärke- und Funktionsregelung. Das intuitive Steuerprinzip besteht aus einem (Endlos-)Drehrad und drei weiteren Tastschaltern zur Veränderung der Eingangswahl sowie einer Steuerung von Klangregelung und Betriebszustand. Auf der Rückseite der Steuereinheit befindet sich neben einem Stereocinch-Anschlusspärchen auch eine 3,5-mm-Klinkenbuchse. Die entsprechenden Kabel liefert der Hersteller mit.

Die Steuereinheit nimmt durch Lautsprecherterminals Kontakt zu Satelliten und dem Subwoofer auf, die im Prinzip einer Cinch-Buchse gleichen. Achtung: Für technisch unversierte Benutzer und Anleitungsmuffel besteht hier Verwechslungsgefahr. Der Installationsaufwand erhöht sich durch die Auslagerung der Elektronik ungefähr in dem Maße wie schon beim Microlab Solo 15. Anschließend sollten Sie zunächst die Einstellungen der Klangregelung überprüfen. Unser Testexemplar war diesbezüglich sehr ungünstig eingestellt, was eine extreme Bass- und Höhenbetonung mit sich brachte. Eine Korrektur der Tiefen von Stufe 5 auf 1 und der Höhen von 7 auf 4 stellte sich in unserem Testverlauf als praktikabel heraus.

Aufgrund des durch die Voreinstellungen bedingten extremen Klangunterschieds bewerten wir das Edifier C2X mit den oben genannten, optimierten Einstellungen. So fällt das Klangbild relativ ausgewogen aus. Der Tiefton klingt voluminös, jedoch nicht allzu präzise. Besser hat Edifier seine Hausaufgaben im Mitteltonbereich gemacht. Zwar fehlt es Stimmen etwas an Volumen und auch der obere Mitteltonbereich wird etwas angehoben, was die präsente Tonlage mancher Gesangsstimmen subjektiv minimal verfälscht. Dafür befindet sich jedoch die Detaillierung auf annehmbarem Niveau. Der Hochtonbereich schließt nahtlos an den Mittelton an und zeigt auch keine größeren Schwächen. Bei Zimmerlautstärke scheint der Hochtöner jedoch Details zu unterschlagen, die bei erhöhtem Pegel nach vorne rücken. Allerdings macht sich bei der Pegelfestigkeit ähnlich wie beim Scythe Krocraft recht schnell eine mechanische Überlastung der einzelnen Lautsprecherchassis – im Speziellen des Subwoofers – bemerkbar.

SCYTHE KAMA BAY AMP PRO

Den Krocraft Mini haben wir im Test mit dem neuen Kama Bay Amp Pro kombiniert. Letztgenannter ist der vierte Class-D-Verstärker in platzsparender Bauweise des für CPU- und Grafikkartenkühler bekannten Herstellers Scythe.



Unter den vier Verstärkern, die Scythe im Sortiment hat, stellt der Kama Bay Amp Pro das Topmodell dar. Unter ihm ordnen sich die Basisversionen Kama Bay Amp KRO und Kama Bay Amp mini ein. Der Kama Bay Amp 2000 liegt nur knapp unter dem größeren Pro-Modell. Schon der Bay Amp 2000 besitzt analoge VU-Meter auf der Frontplatte, die wahlweise die aktuelle Aussteuerung des Verstärkers oder die der Eingangsstufe visualisieren. Zudem bietet er bereits drei Stereocinch-Eingänge auf der Rückseite sowie einen vierten Eingang in Form einer Klinkenbuchse auf der Front.

Beim Amp 2000 ist als einziger Nachteil im Grunde das Layout der Bedienelemente zu kritisieren. Scythe hat daher beim Amp Pro die Bauhöhe verdoppelt, um mehr Platz zwischen den Elementen zu schaffen und die Anordnung so auf Logik zu optimieren. Die Maßnahme ist gelungen, denn die Bedienung gestaltet sich nun bedeutend intuitiver. Der Hauptunterschied liegt jedoch unter dem Blechkleid: Statt eines 2-x-10-Watt-ICs von Yamaha arbeitet beim Amp Pro ein Maxim-IC mit 2 x 20 Watt Ausgangsleistung. Am Class-D-Prinzip änderte sich dabei nichts, was der Wärmeentwicklung zugutekommt und die Effizienz steigert.





Am rechten Satelliten des Logitech Z623 sind sämtliche Bedienelemente (Lautstärke, Bass usw.) sowie weitere Anschlussmöglichkeiten untergebracht.

EINE ALTERNATIVE: KOPFHÖRER

Wenn Sie optimal in ein Spiel abtauchen wollen oder Ihre Mitmenschen nicht stören dürfen/möchten, brauchen Sie einen Kopfhörer. Wer nur wenig Geld ausgeben kann, wird mit dem HD660 glücklich. Steht Ihnen mehr Budget zur Verfügung, bekommen Sie mit dem HD770 einen Top-Kopfhörer.

Superlux HD660

Für rund 40 Euro bietet der HD660 des Herstellers Superlux ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Der geschlossene Kopfhörer konnte sich in unserem Test der Kollegen von der PC Games Hardware erfolgreich gegen teils deutlich teurere Gaming-Headsets behaupten und punktete vor allem mit guter Wiedergabequalität. Sie bekommen den Kopfhörer beispielsweise bei www.thomann.de.





Beyerdynamic HD770

Steht hingegen für einen Kopfhörer dasselbe Budget parat wie für die Stereosysteme, die wir im vorliegenden Artikel testen, so bietet sich der Beyerdynamic DT770 Pro für rund 150 Euro an. Gegenüber dem Superlux (und so manchem Stereosystem) kann hier noch einmal ein großes Plus an Wiedergabequalität verzeichnet werden. Zudem ist der Tragekomfort hervorragend.

EMPFEHLENSWERTE SOUNDKARTEN

Die besten Lautsprecher können ihr Potenzial nicht entfalten, wenn sie von einer minderwertigen Quelle gespeist werden. Daher stellen wir Ihnen passende Soundkarten für die hier getesteten Lautsprechersysteme vor.

In der Preisklasse bis rund 150 Euro, in der wir uns in diesem Vergleichstest bewegen, kann eine hochwertige Soundkarte von Vorteil sein. Besonders das Microlab Solo 15 profitierte hier im Test hörbar beim Wechsel von der günstigen USB-Lösung Asus Xonar U3 auf eine Creative Soundblaster Z (siehe Bild unten). Eine Asus Xonar DX zeigte eine ähnlich gute Leistung. Diese beiden Modelle sind unsere Empfehlung für Microlab Solo 15, Teufel B20 und Edifier C2X. Für Scythe Krocraft Mini und Logitech Z623 reichen Soundkarten vom Schlage einer Asus Xonar DG(X).

CREATIVE SOUNDBLASTER Z



TEUFEL CONCEPT B20

Das B20 ist das günstigste Stereosystem von Teufel. Da wir es bereits Mitte 2011 mit einer Wertungsnote von 2,75 getestet haben, bringen wir es hier nur kurz zum Vergleich unter. Der Käufer erhält zum kleinen Preis von 100 Euro eine solide Leistung für geringe Ansprüche an Bassleistung und Pegelfestigkeit. Das Lautsprecher-Pärchen punktet vor allem mit der guten Stimmwiedergabe, der feinen Detaillierung im Hochtonbereich und der guten räumlichen Abbildung.

Als Besonderheit findet der Nutzer am rechten Satelliten keine herkömmlichen Bass- oder Höhenregler. Dafür wurde ein „Tone"-Regler eingebaut, der er ermöglicht, die tonale Balance zugunsten des Tief- oder Hochtons zu verschieben. Der größte Nachteil dieses 2.0-Systems ist jedoch der fehlende Tiefgang, kraftvolle Bässe beherrscht es nicht. Wie üblich können Sie das B20 direkt bei www.teufel.de bestellen und bekommen eine Probezeit von acht Wochen. Innerhalb dieser Zeit können Sie es problemlos zurückschicken.

SCYTHE KROCRAFT MINI + SCYTHE KAMA BAY AMP PRO

Bereits vor einiger Zeit testeten wir das Scythe Krocraft, mit dem der sonst für Kühler bekannte Hersteller Scythe seinen Audio-Einstand feierte. Seitdem haben die Multitalente bei Scythe ihr Angebot erweitert und neben den großen Krocraft-Modellen mit Holzgehäuse und Zweiwegekonstruktion auch eine Variante mit Breitbandchassis und deutlich kompakteren Aluminiumgehäusen auf den Markt gebracht. Auch beim separat verkauften Verstärker hat der Kühlspezialist kräftig nachgelegt: War die Urversion noch ein simples, kompaktes Gerät mit nur zwei Bedienelementen für den Betriebszustand und die Lautstärkeregelung, wurde beim Kama Bay Amp Pro die Ausstattungsliste ordentlich erweitert. Nun sind vier Eingänge vorhanden, einer davon auf der Frontplatte des nun doppelt so hohen Verstärkers. Außerdem gibt es eine Klangregelung für Höhen und Tiefen und als optisches Highlight zwei analoge VU-Meter mit farblich variabler Beleuchtung. Als kleines Extra besteht außerdem die Möglichkeit, ein mobiles Gerät über die in der Front eingelassene USB-Buchse zu laden. Auf der Rückseite gibt es dafür einen USB-Eingang, ein entsprechendes Kabel liegt bei. Diese Option ist aber nur sinnvoll, wenn man zwei 5,25-Zoll-Schächte seines Towers opfert und den Verstärker in den PC integriert. Das ist wie beim kleineren Verstärkermodell einfach nach Entfernen der Plastikverschalung um das eigentliche Metallgehäuse möglich. Der Verstärker wird dann wie ein herkömmliches optisches Laufwerk mithilfe von Schrauben oder der spezifischen Halterung des jeweiligen Gehäuses befestigt.

Der kleine Verstärker arbeitet nach dem Class-D-Prinzip. Der Schaltverstärker-IC Maxim MAX 98400A bietet laut Datenblatt 2 x 20 Watt Ausgangsleistung an 8 Ohm, was für viele Lautsprecher ausreichen sollte, zumal man sich am angestrebten Einsatzort des Schreibtisches im Nahfeldbereich bewegt, was eine maximale Entfernung von einem bis zwei Metern zwischen Hörer und Schallquelle, respektive Lautsprecher bedeutet. In dieser Entfernung liegt der mittlere Schalldruckpegel vieler Passivlautsprecher für gewöhnlich noch bei 83 bis 86 dB bei einem Watt Eingangsleistung – das entspricht einer erhöhten Zimmerlautstärke. Die Wärmeentwicklung des Geräts hält sich dank der internen Schaltverstärkertechnik in Grenzen.

Bei den Breitbändern der Krocraft Mini handelt es sich um ähnliche Exemplare, die bereits als Tiefmitteltöner ihren Einsatz in den teureren Krocraft-Modellen finden. Durch den großen Durchmesser und die Beschaffenheit der Membran bündeln die Krocraft Mini relativ stark. In der Praxis bedeutet dies, dass sich der Lautsprecher wenn möglich auf Ohrhöhe befinden sollte und bestenfalls in einen kleinen Winkel in Richtung des Kopfs des Hörer aufgestellt wird. Anderenfalls ist eine stark beeinträchtigte, dumpfe Hochtonwiedergabe das Resultat. Korrekt positioniert klingt der Hochtonbereich zwar immer noch minimal zurückgenommen, aber zumindest die bündelungsbedingten Probleme sind beseitigt.

Die große Stärke der kleinen Würfel ist der Mitteltonbereich samt Stimmwiedergabe. Gesang oder Sprachanweisungen in Spielen werden sehr gut verständlich wiedergegeben, im Mitteltonbereich werden, anders als noch im Hochton, auch feinere Details herausgearbeitet. Doch wo Licht ist, ist

2.1 ODER 2.0 – DER FEINE UNTERSCHIED

Auf dem Markt gibt es neben zahlreichen 2.1-Systemen auch viele reine Stereolösungen ohne Subwoofer. Welche Unterschiede und Vorteile offenbaren sich dadurch im alltäglichen Praxiseinsatz?

Die Auslagerung der tiefen Töne in einen separaten Subwoofer reduziert für gewöhnlich das Volumen der Satelliten. Der Grund: Für die Wiedergabe so tiefer Frequenzen wird normalerweise ein nicht unerhebliches Maß an Rückvolumen benötigt. Dadurch nehmen die Satelliten weniger Platz auf dem Schreibtisch in Beschlag. Auch bezüglich der Raumakustik kann eine freie Positionierung des Subwoofers sinnvoll sein. So können Sie zumindest in geringem Maße auf ein Dröhnen reagieren, indem Sie die Anordnung der Lautsprecher verändern. Als nachteilig hat sich allerdings erwiesen, dass bei vielen 2.1-Systemen die Frequenztrennung zu den Satelliten zu hoch erfolgt. Das ermöglicht eine akustische Ortung des Subwoofers, was dem Gesamtklangbild schadet. Noch unangenehmer wird es, wenn der Subwoofer zwar im nicht zu ortenden Frequenzbereich abgetrennt wird, die Satelliten jedoch nicht weit genug im Frequenzbereich nachspielen können, um nahtlos an den Subwoofer anzuschließen. Es entsteht ein Frequenzloch zwischen Subwoofer und Satelliten, Informationen werden nicht wiedergegeben.

in vielen Fällen auch Schatten: Auf der negativen Seite stehen Pegelfestigkeit und Basswiedergabe. Der Tieftöner neigt prinzipbedingt zu einer leichten Oberbassbetonung, die zudem etwas topfig klingt. Mit steigendem Pegel nimmt natürlich der zu bewältigende Hub der Membran zu, um die Schwingungen an die Luft weiterzugeben. Dadurch steigen die Verzerrungen, was bei einem Breitbandprinzip, bei dem der komplette Frequenzbereich von einem Chassis abgegeben wird, im Vergleich zu Mehrwegekonzepten auch direkten Einfluss auf Mittel- und Hochton hat. Beachtet man, dass die Krocraft keine Lautsprecher zur Partybeschallung sind, kann ein Hörer mit Gefühl für das Pegeleinstellen aber viel Spaß mit den Lautsprechern haben. Hierfür sorgt auch die gute Leistung im Mitteltonbereich und eine passende räumliche Abbildung.

LOGITECH Z623

Das Z623 des Peripheriespezialisten Logitech liegt mit rund 90 Euro Marktpreis im mittleren Preissegment des Testfelds. Die komplette Verstärkerelektronik packt Logitech in den kompakten Subwoofer. Die Steuerung hingegen erfolgt am rechten Satelliten. Die Verbindung zu dem Satellitenlautsprecher stellt ein Systemanschluss her. Der linke Satellit wird (wie schon beim Edifier C2X) über eine Cinchbuchse angeschlossen. Neben den Scythe Krocraft sind die Satelliten des Z623 die einzigen Vertreter mit Breitbandtechnik. Einen Hochtöner sucht man bei den Satelliten des Z623 vergeblich. Um eine ausgewogene Hochtonwiedergabe zu erzielen, ist hier also ebenfalls eine genaue Positionierung erforderlich, eine Ausrichtung auf das Ohr bietet sich an. Die Bedienelemente am rechten Lautsprecher beschränken sich auf das Notwendige. Neben einem Power-Schalter nebst LED zur Signalisierung des Betriebszustands befinden sich nur Lautstärkeregler und Drehpotentiometer für die Lautstärke des Subwoofers an der Front.

Das Z623 darf sich mit dem THX-Multimedia-Zertifikat schmücken, was zumindest bei manchen Interessenten noch kaufentscheidend zu sein scheint. In der Praxis bringt die an den Satelliten angebrachte Plakette jedoch keinen Vorteil – schon gar nicht bei der Bewertung der Klangqualität. Hier spielt sich der Bass-Part des 2.1-Systems recht schnell in den Vordergrund. Dabei entsteht zudem eine kleine klangliche Lücke zwischen Subwoofer und Satelliten. Der Mitteltonbereich lässt im Vergleich zu den anderen Kandidaten Dynamik vermissen, dafür stehen Mittel- und Hochton in einem ausgewogenen Verhältnis zueinander. Die Stimmwiedergabe wirkt zurückversetzt – im Allgemeinen werden Ereignisse im Mittel- und Hochtonbereich oft vom zu motiviert agierenden Subwoofer übertönt. Die Subwoofer-Lautstärke zu reduzieren hilft nur bedingt, da die Abstufung des Reglers recht grob geraten ist. Die Positionierung der Klangereignisse auf der virtuellen Bühne gelingt immerhin in der Breite gut. ❑

FAZIT

Stereolautsprecher: Ein enges Testfeld
Edifier überarbeitete den Beinahe-Klassiker C2 und verpasste dem C2X eine modernere Optik, die gute akustische Leistung bleibt. Überraschen kann erneut Microlab mit dem Solo 15, das nicht nur optisch, sondern auch klanglich an die Gattung der Stereomonitore erinnert. Ein interessantes Konzept bietet Scythe mit dem Krocraft. Logitechs Z623 bietet solide Standardkost, während Teufels B20 für die gehobenen Ansprüche am Schreibtisch mit einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis überzeugt.



Edifier lagert beim C2X sämtliche Elektronik aus den Lautsprechern aus. Die Verstärkung und Bedienung erfolgt an einer Steuereinheit für den Schreibtisch.


Der Hochtöner des Microlab Solo 15 bietet für diese Preisklasse eine sehr gute akustische Leistung.

STEREOLAUTSPRECHER

Auszug aus Testtabelle mit 35 Wertungskriterien

					
Produkt	**Solo 15**	**C2X**	**Concept B20**	**Krocraft Mini mit Amp Pro**	**Z623**
Hersteller	Microlab	Edifier	Teufel	Scythe	Logitech
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 150,-/gut	Ca. € 95,-/befriedigend	Ca. € 100,-/gut	Ca. € 80,-/gut (Lautsprecher), Ca. € 100,- (Verstärker)	Ca. € 130,-/ausreichend
Art	2.0-System	2.1-System	2.0-System	2.0-System	2.1-System
Abmessungen Subwoofer*	Kein Subwoofer	23,2 x 28,8 x 24,2 cm	Kein Subwoofer	Kein Subwoofer	Keine Angabe
Abmessungen Satellit *	31,5 x 16,8 x 23,8 cm	18,0 x 9,0 x 13,0 cm	22,0 x 12,6 x 12,4 cm	11,0 x 10,5 x 12,2 cm	Keine Angabe
Chassisbestückung Subwoofer **	Kein Subwoofer	Keine Angabe	Kein Subwoofer	Kein Subwoofer	Keine Angabe
Chassisbestückung Satellit **	13-cm-Tiefmitteltön, 25-mm-Hochton	Keine Angabe	10-cm-Tiefmitteltön, 25-mm-Hochton	10-cm-Breitbandchassis	Keine Angabe
Ausstattung (20%)	**3,06**	**2,44**	**3,06**	**2,00**	**3,19**
Anschlüsse	Zwei Paar Cinch-Anschlüsse	Stereo-Klinke (3,5 mm), Stereo-Cinch, Durchschleifoption für Mikrofon und Kopfhörer	Stereo-Klinke (3,5 mm), Mikrofon-durchschleifoption (3,5 mm)	Drei Paar Cinch-Anschlüsse, 1 x Klinkeneingang, USB-Ladeanschluss, Duchschleifoption für Kopfhörer	Stereo-Klinke (3,5 mm), Stereo-Cinch, Durchschleifoption für Mikrofon und Kopfhörer
Bedienung	Lautstärkeregler an der Seite des rechten Lautsprechers	Lautstärkeregler und Klangregelung ausgelagert in Steuereinheit	Lautstärke- und Tone-Regler am rechten Lautsprecher	Lautstärkeregler, Klangregler, Eingangswahl, Stummschaltung, Beleuchtungswahl auf Verstärkervorderseite	Lautstärkeregler und Regler für Subwoofer-Lautstärke am rechten Satelliten
Möglichkeiten einer Klangbeeinflussung	Lautstärke der Höhen und Tiefen per Regler auf der Rückseite	Lautstärke von Höhen und Subwoofer per Menüeinstellung in feinen Stufen	Tone-Regler (Verschiebung der Klangpriorität zwischen Hoch- und Tiefton)	Lautstärke von Höhen und Tiefen per Drehregler auf Verstärkervorderseite	Subwoofer-Lautstärke
Zubehör	Cinch-auf-Klinke-Kabel, Lautsprecherkabel	Kleines Kabelpaket (Klinke, Cinch)	Klinkekabel	Cinch-auf-Klinke-Kabel, Klinkekabel, Cinch-Kabel, Lautsprecherkabel, Stromkabel, Slotblende zum Durchführen der externen Stromversorgung	Klinkekabel
Sonstiges	Verstärkerelektronik sitzt nur im rechten Lautsprecher	Keine sonstige Ausstattung	Keine sonstige Ausstattung	VU-Meter auf Verstärkervorderseite, Verstärker extern aufzustellen oder im Gehäuse zu verbauen	THX-Zertifikat
Eigenschaften (20%)	**2,00**	**2,00**	**1,92**	**2,00**	**1,50**
Negative Auffälligkeiten im Test	Keine	Einstellungen nicht optimal	Keine	Keine	Keine
Ergonomie der Bedienelemente	Bedienelemente auf der Rückseite beziehungsweise an der Seite, echter Netzschalter	Gut positionierbare Steuereinheit	Durch seitliche Positionierung sind die Bedienelemente nicht gut zu sehen	Gut erreichbar, wegen Endlosregler aber kein direktes Ablesen möglich, Klangregler mit kleinem Durchmesser	Gut erreichbar angebracht, Bassregler in Neutralstellung gerastert, kleiner Durchmesser der Regler
Verarbeitung	Keine Beanstandungen	Keine Beanstandungen	Keine Beanstandungen	Keine Beanstandungen	Keine Beanstandungen
Leistung (60%)	**2,56**	**2,98**	**2,92**	**3,25**	**3,42**
Praxiseindrücke insgesamt	2,66	3,12	2,96	3,58	3,91
Rock	⊕ Gute Stimmwiedergabe ⊕ Dargebotene Dynamik ⊖ Tiefton fehlt es stellenweise an Energie	⊕ Glaubhafte Wiedergabe von E-Gitarre und Drums ⊖ Hochtonbereich zischelt ⊖ Subwoofer fehlt es an Präzision	⊕ Breite Bühne ⊕ Feine Stimmwiedergabe ⊖ Fehlender Tiefgang	⊕ Raumabbildung ⊕ Dynamikfähigkeiten bei gemäßigtem Pegel gut ⊖ Hochtonbereich scheint früh abzufallen	⊕ Bildung einer Phantommitte ⊖ Keine ausreichende Trennung zwischen Stimme und Instrumenten ⊖ Subwoofer zu stark betont
Pop	⊕ Schlagzeug sehr kraftvoll ⊕ Stimme gut verständlich ⊕ Hochtonbereich zischelt nicht und bleibt angenehm	⊕ Grundsätzlich gute Stimmwiedergabe … ⊖ … die jedoch tonal verschoben zu sein scheint	⊕ Schlagzeug- und Stimmwiedergabe ⊕ Breite Bühne ⊖ Fehlender Tiefgang	⊕ Gute Stimmwiedergabe ⊖ Fehlender Tiefgang	⊕ Gute Stimmwiedergabe … ⊖ … die leider in den Hintergrund rückt bei Instrumentaleinsatz ⊖ Unpräziser Tiefton
Jazz	⊕ Stimmwiedergabe ⊕ Raumabbildung ⊕ Trennung einzelner Klangereignisse gelingt gut	⊕ Raumabbildung ⊕ Differenzierung der Klangelemente im Mittelton ⊖ Subwoofer zu stark betont	⊕ Temperament in der Stimme gut abgebildet ⊕ Breite Bühne	⊕ Raumabbildung ⊕ Stimmwiedergabe ⊖ Fehlernder Tiefgang	⊕ Raumabbildung ⊖ Keine ausreichende Trennung zwischen Stimme und Instrumenten ⊖ Subwoofer zu stark betont
Electro/Dance	⊕ Raumabbildung ⊕ Dynamische Effektwiedergabe ⊕ Tiefgang fehlt	⊕ Gute Effektwiedergabe ⊕ Vocalwiedergabe gelungen ⊖ Unpräziser Subwoofer	⊕ Effekte insbesondere im Hochton gut abgebildet und in den Raum gestellt ⊕ Präziser Tiefton … ⊖ … doch leider fehlt es an Tiefgang	⊕ Raumabbildung ⊕ Effektwiedergabe und -positionierung ⊖ Fehlender Tiefgang	⊕ Gute Positionierung von Effekten im Raum ⊕ Kraftvolle Tieftonwiedergabe … ⊖ … die jedoch stellenweise unpräzise wird
R'n'B	⊕ Detaillierte Wiedergabe ⊕ Raumabbildung ⊖ Fehlender Tiefgang	⊕ Detaileinarbeitung ⊕ Raumabbildung ⊖ Unpräziser Subwoofer	⊕ Detaileinarbeitung ⊕ Sauberer Hochton ⊖ Fehlender Tiefgang	⊕ Stimmwiedergabe ⊕ Trennung einzelner Klangereignisse ⊖ Fehlender Tiefgang	⊕ Stimmwiedergabe ⊖ Hochtonmangel ⊖ Unpräziser Subwoofer
Hip-Hop/Rap	⊕ Guter Hochtonbereich ⊕ Stimmwiedergabe ⊖ Tiefton fehlt Durchsetzungskraft	⊕ Stimmwiedergabe ⊖ Stellenweise zischelnder Hochton ⊖ Unpräziser Subwoofer	⊕ Gute Loslösung vom Lautsprecher ⊖ Hochton zu prägnant ⊖ Fehlender Tiefgang	⊕ Raumabbildung ⊕ Trennung einzelner Klangereignisse ⊖ Fehlender Tiefgang	⊕ Raumabbildung ⊖ Keine ausreichende Trennung zwischen Stimme und Instrumenten ⊖ Subwoofer zu stark betont
Alternative	⊕ Detail- und Stimmwiedergabe ⊕ Raumabbildung	⊕ Gute Trennung zwischen Klangereignissen ⊖ Unpräziser Tiefton ⊖ Subwoofer spielt sich in den Vordergrund	⊕ Tadellose Wiedergabe von versteckten Details ⊕ Allgemeine Sorgfalt im Mittel- und Hochton ⊖ Fehlender Tiefgang	⊕ Präzision im Tiefton ⊕ Raumabbildung ⊕ Stimmwiedergabe	⊕ Raumabbildung ⊖ Subwoofer spielt sich in den Vordergrund ⊖ Keine ausreichende Trennung zwischen Stimme und Instrumenten
Grundcharakteristik (Tiefen, Mitten, Höhen)	Neutrale Abstimmung mit guter Stimmwiedergabe und Detaillierung im Hochton, Tiefton präzise, aber je nach Genre nicht durchsetzungsstark genug	Nach Korrektur der falschen Einstellungen (siehe Fließtext) weitestgehend neutral, unpräziser Tiefton, leichtes Mitteltonloch mit Betonung der unteren Höhen, gute Detaillierung	Detaillierter Hochton mit guter Stimmverständlichkeit und bei humanem Pegel gutem Grundtonbereich, Tiefton dünn	Weitestgehend neutrale Abstimmung mit prinzipbedingt dünnem Tiefton, stark bündelungsabhängigen Höhen und sehr guter Stimmwiedergabe	Unpräziser Tiefton, Mittelton scheint zurückgenommen, gute Stimmwiedergabe, die allerdings oftmals übertönt wird, bündelungsabhängiger Hochton
Pegelfestigkeit	Komprimierung im Grenzbereich	Komprimierung im Grenzbereich	Hochton wird bei hoher Lautstärke spitz, unterer Mittelton und Tiefton verschwinden beinahe vollständig	Komprimierung im Grenzbereich, Anschlagen des Breitbänders	Ohne Einschränkungen bei Vollaussteuerung
Raumabbildung	Gute Räumlichkeit mit Bühne in Breite und brauchbarer Tiefe	Phantommitte vorhanden, Instrumente auf der virtuellen Bühne in der Breite zu erkennen	Gute Räumlichkeit mit Bühne in Breite und brauchbarer Tiefe	Schöner Raumaufbau, bei korrekter Aufstellung mit Entwicklung einer Tiefendimension	Akzeptable Loslösung, jedoch schwierige Differenzierung auf der virtuellen Bühne
FAZIT	⊕ Guter Klang ⊕ Mehrere Anschlüsse ⊖ Platzbedarf	⊕ Modernes Design ⊕ Ansprechende klangliche Leistung ⊖ Einstellungen nicht optimal	⊕ Detaillierung & Räumlichkeit ⊖ Dünner Tiefton ⊖ Eingeschränkte Pegelfestigkeit	⊕ Raumabbildung ⊖ Aufstellungskritisch ⊖ Wenig Tiefgang	⊕ Auffälliges Design ⊖ Unpräziser, vorlauter Subwoofer ⊖ Mitten zurückgenommen
	Wertung: 2,55	**Wertung: 2,68**	**Wertung: 2,75**	**Wertung: 2,75**	**Wertung: 2,99**

*Herstellerangabe, H x B x T **Herstellerangabe

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Nicht nur beruflich bedingt bin ich moderner Elektronik sehr zugetan – ich würde auch privat nur ungern auf deren mannigfaltige Vorteile verzichten.

In meinem Haus wimmelt es an allen Ecken und Enden von kleinen, elektronischen Helferlein, die mir das Leben erleichtern oder zu meiner Erbauung beitragen. Mein Badezimmer ist vernetzt, sodass ich einen im Wohnzimmer begonnenen Film dort problemlos während längerer Sitzungen weiter anschauen kann. Ich habe einen Tablet-PC im Gästeklo, der von Gästen auch immer wieder benutzt wird – wozu, möchte ich lieber nicht wissen. Eher unfreiwillig konnte ich erfahren, dass ich schon Besucher bewirtet habe, die von dort etwas in Facebook posteten. Selbst in meiner Westentasche befindet sich etwas, was dereinst wohl einmal ein Telefon gewesen sein mag, aber inzwischen über mehr Rechenleistung verfügt als die komplette NASA zu der Zeit, als sie den ersten Menschen auf den Mond flog. Und doch gibt es einen Ort, an dem ich Elektronik meide wie der Teufel das Weihwasser: Was mein Auto anbelangt, kann ich darauf gut verzichten!

Leider befindet sich in meinem Jeep ein Display, welches mich ständig ungefragt über mehr oder weniger interessante Dinge informiert. Himmelsrichtung und Außentemperatur zum Beispiel – wozu auch immer das gut sein soll. Eine geöffnete Türe würde ich wahrscheinlich auch ohne Warnton und animierte Grafik bemerken. Fast schon zynisch finde ich die Möglichkeit, sich den momentanen Benzinverbrauch anzeigen zu lassen. Bei einem amerikanischen Achtzylinder empfehle ich das nur Menschen, die masochistisch veranlagt sind oder für die Geld keine Rolle spielt.

Sehr schön ist auch der des Öfteren ausgegebene Text „Coolant sensor", der in seiner Schlichtheit kaum zu überbieten ist. Recherchen ergaben, dass er nichts mit dem Kühlmittel zu tun hat und keinerlei Gesetzmäßigkeiten unterworfen ist. Ich vermute, dass es sich hierbei um eine Art Beschäftigungstherapie für den Fahrer handelt. Immer wieder für Heiterkeit sorgt der Hinweis „Ice". Ich Dummerle könnte ja von Glatteis überrascht werden, obwohl auf dem Weg zum Auto mein Atem in dicken Wolken austrat, ich zwei Mal ausrutschte und fünf Minuten brauchte, um die Scheibe zu enteisen.

Zum strikten Technikverweigerer im Automobil machte mich aber erst die Anschaffung eines Navigationsgerätes. Nie wieder im Stau auf der Autobahn stehen dank Stauumfahrung – so hoffte ich. Da alle anderen Navis dies auch so handhaben, steht man dafür eben im ersten Ort an der Bundesstraße im Stau. Zugegebenermaßen ist das jedoch weit weniger nervig, da man wenigstens anhalten und eine Kleinigkeit essen kann, bis sich der Stau aufgelöst hat.

So ein Navi bereichert die Fahrt auch oft ungemein, indem es eine eher ungewöhnliche Route wählt. Offensichtlich wurde das Gerät, dessen Hersteller ich aus Angst vor juristischen Folgen lieber verschweige, darauf programmiert, mich in Sicherheit zu wiegen, nur um mich bei passender Gelegenheit in einem unachtsamen Moment umzubringen! Zu meinem Wohnort führt eine Autobahn namens Südwesttangente, die ich täglich auf dem Weg von und zur Arbeit und oft auch bei Ausflügen ins Umland befahre. Immer (!) auf dem Heimweg (meist bin ich da ja etwas müde) fordert mich an einer ganz bestimmten Stelle die freundliche Damenstimme auf: „Nach 500 Metern links abbiegen" und etwas später „Jetzt links abbiegen". Auf der Autobahn! Beim ersten Mal habe ich es ja für eine Fehlfunktion gehalten, aber die Stimme will immer (!) dass ich an dieser Stelle links abbiege. Irgendwann habe ich dem Navi dann doch den Gefallen getan und es links abbiegen lassen. NUR das Navi wohlgemerkt – nicht das Auto! Falls es das überlebt haben sollte, lauert es wahrscheinlich immer noch auf dem Mittelstreifen auf sein nächstes Opfer, so wie die Loreley am Rhein.

Droggelbecher

„Ein Meisterwerk!"

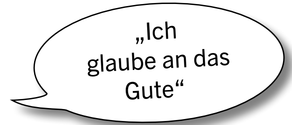
Mann Rossi,

ich habe gerade den Leserbrief „Droggelbecher" (Ausgabe 03) gelesen. Eigentlich ist es eine Schande, dass du nicht weißt, wo her das stammt. Als jahrelanger Abonnent hatte ich mehr von dir erwartet. Ich sag' nur: „Edna bricht aus". Ein Meisterwerk!

Grüße, Hendrik

Du hast den Leserbrief gelesen? Wirklich? Warum ist es dir dann nicht aufgefallen, dass ich nicht geschrieben habe, mir wäre der Begriff unbekannt, sondern wortreich anmerkte, dass alleine das Wort „Droggelbecher" nicht geeignet ist, in einer E-Mail irgendeine Form von verwertbarer Information zu übermitteln? Was mir der Verfasser damit sagen wollte, ist mir immer noch nicht bekannt, er selbst leistete keine diesbezügliche Aufklärung und auch deine Erklärung bringt mich da keinen Deut weiter. Von einem Abonnenten hätt' ich mehr erwartet.

Unerfahren



Lieber Leserbriefonkel Rossi,

*ich bin ein Unerfahrener. Die neuen Medien sind mir ein Rätsel. Ich habe ein ****-forums erkaunt (!) und seit heute einen Account bei PCG (kannst Du nachvollziehen, aufgrund meiner E-Mail-Adresse, aber Datenschutz). Vielleicht könntest*

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Du mir Mut machen, nicht aufzugeben mich adäquat digital zu äußern, indem Du mir ein Sim City Deluxe Key spendierst. Ich weiß, dass Du kein Märchenonkel, sondern nur der Leserbriefonkel bist. Aber ich glaube an das Gute im Menschen und sogar an das Gute in Dir.

Philipp

Aufgrund der Tatsache, dass du dich im Forum von **** angemeldet hast, bekommst du von mir höchstens ein abfälliges Lächeln. Und als User von pcgames.de bekommst du doch eh schon jede Menge von uns. Oder denkst du, diese Seiten zu erstellen kostet kein Geld? Entgegen anders lautenden Gerüchten und obwohl ich einen schneeweißen Bart habe (an dem unter anderem Leser wie du schuld sind), bin ich keineswegs der Weihnachtsmann! Aber um dir dein positives Menschheitsbild nicht zu zerstören, bekommst du wirklich etwas von mir geschenkt. Etwas, das du dein ganzes Leben lang brauchen kannst! Und zwar eine Lebensweisheit. „Alles im Leben muss man sich verdienen, erben oder kaufen!" Und einen Key für SCD hast du dir mit so einer kurzen, naiven und einfallslosen E-Mail nun wirklich nicht verdient.

Servicewüste



Löschen Sie sofort meinen Account auf ihrem Server.
(gesendet am Samstag den 09.03. um 18.11 Uhr)

Warum haben Sie meinen Account nicht gelöscht? Lesen sie ihre mails nicht, oder sind sie zu faul zum arbeiten?
(gesendet am Sonntag den 10.03. um 14.23 Uhr)

Sollte der account heute nachmittag nicht gelöscht sein, bin ich beim anwalt!!!!
(gesendet am Montag den 11.03, um 11.02 Uhr)

Da kann ich ja von Glück reden, dass Sie nicht gleich am Sonntag zu Ihrem Anwalt gefahren sind. Ihren Unmut kann ich gut nachvollziehen. Immerhin nutzen Sie kostenlos einen Dienst, den wir Ihnen ohne weitere Verpflichtung zur Verfügung stellen. Da kann man als äh … zahlender Kunde doch erwarten, dass sieben Tage die Woche der Support rund um die Uhr erreichbar ist. Und um uns allen Zeit zu sparen, haben Sie natürlich auch klugerweise auf ohnehin nur bremsende Höflichkeitsfloskeln verzichtet. Ja, Sie wissen, wie man sich Freunde macht. Leider ist Ihnen entgangen, dass wir zum Löschen eines Accounts auch erfahren müssen, wen wir da eigentlich löschen sollen. Unter Ihrer E-Mail-Adresse fand sich jedenfalls kein Eintrag. Gehe ich recht in der Annahme, dass derart unwichtige Details uns von Ihrem Anwalt übermittelt werden?

Battle.net

„Ungerechte Aktivitäten sind gegen unsere Richtlinien"

*Sehr geehrter Kunde, Sie sind jetzt am Handel von Gold und Ausrüstung beteiligt, d.h. Sie sind rechtmäßig schon ein Kunde von einem unveränderten Spiel. Ungerechte Aktivitäten sind gegen unsere Richtlinien für Battle.net. Das geht auch gegen den Geist des fairen Spiels, auf dem alle unsere Spiele beruhen. Die Spieler, an denen es Betrug und Hieb gibt, werden verboten und ausgeschlossen. Sie können auf dieser sicheren Website dadurch bestätigen, dass Sie der ursprüngliche Besitzer des Kontos sind. Melden Sie sich bei Ihrem Benutzerkonto gemäß folgender Vorlage an, um Ihr Konto zu überprüfen. * Kontonamen und Passwort * Vorname und Familienname * Geheime Frage und Antwort, Bitte geben Sie die richtigen Informationen ein. Ihr Konto kann und wird dauerhaft geschlossen werden, wenn Sie diese E-Mail ignorieren. Kontosicherheit ist ganz wichtig für uns, und wir hoffen, dass sie für Sie auch von Bedeutung ist.*
Mit freundlichen Grüßen

Konto-Administrationsteam

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme. Es scheint viel Unsicherheit auf dieser Welt zu geben. Oder warum sonst werde ich ständig aufgefordert, irgendwelche Konten zu bestätigen? Etwas erstaunt bin ich nur darüber, dass man inzwischen schon Spieler verbieten kann!

ROSSI SHOPPT

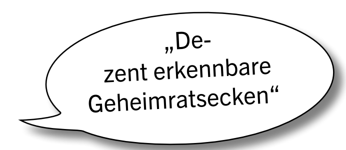
Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Tetris Lampe

Alleine aus der Tatsache, dass Sie jetzt dieses Heft in Händen halten, kann ich schließen, dass Sie Tetris kennen. Das bekannteste Spiel der Welt kann man sich jetzt auch als Lampe auf den Tisch stellen. Geliefert werden sieben der bekannten Formen, wobei ein Stein (der lange blaue) den Anschluss für das Netzteil und den Schalter beinhaltet. Wenn der „Stick" leuchtet, kann man die anderen Teile nach Belieben darauf oder daran stapeln und sobald sie Kontakt haben, leuchten diese natürlich auch. Das Konstrukt ist als Leselampe nicht zu verwenden und ist auch nicht sonderlich stabil, macht aber als Deko eine Menge her. Die Lampe umzugestalten macht fast genauso süchtig wie das Spiel zu spielen. Etwas nervig sind nur die Kollegen, die mir bei jeder passender Gelegenheit die Steine umstellen..

www.getdigital.de

Quiz?



Hallo Rainer,
aufgrund der leichten Hochfrisur und den dezent erkennbaren Geheimratsecken tippe ich bezüglich des Fotos auf Deinen Kollegen und Euren Redakteur Viktor Eippert.
Mit freundlichen Grüßen aus dem verschneiten Kaiserslautern:

Markus Kunkler

Falsch. Ganz falsch. Und der Kollege vom Layout hat auch keine Hochfrisur – nicht einmal eine leichte! Vielleicht stehen ihm bisweilen ein wenig die Haare zu Berge, wenn er unser Geschreibsel in eine optisch annehmbare Form würgen muss, aber das ist eine andere Geschichte, aber wenigstens hast du dich bemüht und ernsthaft gefolgert und geraten. Dafür und aufgrund der Tatsache, dass ich dringend ein wenig Gerümpel auf meinem Schreibtisch entsorgen muss, hast du dich für einen Sonderpreis qualifiziert, der verschickt wird, sobald du mir deine Anschrift nachreichst.

Seriennummer



Gesendet von Windows-Mail
Wenn ich meine seriennumer eingebe steht immer ´´UNGÜLDIG´´
ich gebe aber die nummer immer richtig ein

Patrick

Vielleicht sollten Sie nicht Ihre Seriennummer eingeben, sondern die Seriennummer des Produkts? Entschuldigen Sie bitte diesen Kalauer, aber hochgeistig war Ihre E-Mail ja immerhin auch nicht. Worum handelt es sich denn eigentlich? Sind Sie der Annahme, ich wäre allwissend, und die alleinige Tatsache, dass Sie über Windows-Mail schreiben, würde mir

Eat and read

Heute: Maggisalat

Wir brauchen:

- 500 g Nudeln (Linguine)
- 2 Stangen Lauch
- 6 EL Maggi
- 6 EL Öl
- 6 EL Essig
- 250 g gekochter Schinken

Nicht vom Namen abschrecken lassen: Der Maggisalat ist ideal als Beilage zu Gegrilltem und im Handumdrehen gemacht.
Wir kochen dazu die Linguine al dente. Währenddessen schneiden wir den Lauch in dünne Ringe und den Schinken in kleine Würfel. Wenn die Linguine gar sind, abgießen. Achtung! Das Kochwasser nicht wegschütten! In das heiße Nudelwasser geben wir ganz kurz (weniger als eine Minute) die Lauchringe. Sie werden dadurch weicher und milder. Nach dem Abgießen den Lauch mit den Nudeln und dem Schinken vermischen. Zuletzt Öl (am besten Olivenöl), Essig und Maggi dazugeben, sorgfältig vermengen und schon ist der Maggisalat fertig. Nach Belieben noch mit etwas Pfeffer und Salz nachwürzen. Der Salat sollte mindestens eine Stunde ziehen, ehe er serviert wird.
Die herzhaftere Variante: Sie geht genauso, nur dass wir statt Schinken krümelig angebratenes Hackfleisch, gewürzt mit ein wenig Salz, etwas Pfeffer und einer Prise Chilipulver, verwenden.

Wie hat es Ihnen geschmeckt? Sagen Sie mir Ihre Meinung!
Auch über ein Foto von Ihrem Ergebnis würde ich mich freuen.

erklären, an welchem Problem Sie gerade scheitern und warum? Und ohne Ihnen zu nahe treten zu wollen, keimt in mir der Verdacht auf, dass Sie die Seriennummer vielleicht genauso sorgfältig und fehlerfrei eingegeben haben wie die relativ wenigen Zeichen in Ihrer E-Mail. Ich würde Ihnen dringend raten, den Link, welchen Sie unter der Rubrik „Lexikon" finden, auch gelegentlich zu nutzen. Dadurch erhalten Sie zwar weder eine güldige und schon gar keine gültige Seriennummer, kommen aber vielleicht im Leben ein Stück weiter, was weit mehr wert ist!

Der Ausbilder

„Es wird schon eine gewisse Intelligenz benötigt."

Guten Morgen,
leider muß ich Ihnen mitteilen, daß viele Spiele zu schwierig sind. Nehmen Sie nur die Reihe „Anno". War 1602 noch spielbar, so sind alle Nachfolger (2070 noch nicht gespielt) zu schwierig. Diese Aussage gilt für sehr viele Spiele. Ähnliche Kritik äußerte ich schon einmal vor einigen Jahren und ein Redakteur einer Spielezeitschrift schrieb sinngemäß: „Es wird schon eine gewisse Intelligenz benötigt." Ich bin schon etwas älter und war neben meinem Hochschulstudium in 9 Berufen als Lehrer und Ausbilder tätig. Wie immer wieder zu lesen ist, haben einige „Spielemacher" nicht einmal ein Studium abgeschlossen. Das spricht nicht gerade für diese Menschen.

Viele Grüße: Karl B

Sehr geehrter Herr B. Ich gehe mit Ihnen konform, dass viele Spiele zu schwierig sind. Auch mir sind Spiele bekannt, deren Schwierigkeitsgrad mich daran hinderte, sie zur Gänze durchzuspielen, oder die mir aufgrund ihrer Komplexität vorzeitig jegliche Lust daran verdorben haben, mich weiterhin mit ihnen zu beschäftigen. Mit Intelligenz hat das genauso wenig zu tun wie mit dem Alter. Und wer behauptet, er könne jedes Spiel meistern, kann eigentlich nur ein Aufschneider oder Lügner sein. Bis hierher habe ich an Ihrer Meinungsäußerung nichts zu kritisieren und gebe sie gerne zur weiteren Diskussion auf dieser Seite frei. Ich bin sicher, dass auch andere Leser dazu etwas zu sagen haben. Allerdings kann ich es mir nicht verkneifen zu erwähnen, dass ein abgeschlossenes Studium nicht das Einzige ist, woran man einen Menschen messen sollte. Immerhin sind auch Ihnen zwei Fehler unterlaufen bezüglich der neuen Rechtschreibung („ß" statt „ss"), obwohl diese inzwischen allgemein gebräuchlich ist. In der Grundschule wäre dies rot angestrichen worden. Ja, die Bemerkung des Kollegen einer anderen Spielezeitschrift war zweifellos grob und beleidigend. Aber da Sie sich mit Ihren letzten beiden Sätzen auf beinahe das gleiche Niveau begeben, haben Sie in meinen Augen das Recht auf diesbezügliche Kritik verwirkt. Mit freundlichen Grüßen:

R. Rosshirt (Abitur, kein abgeschlossenes Studium)

Quiz 2

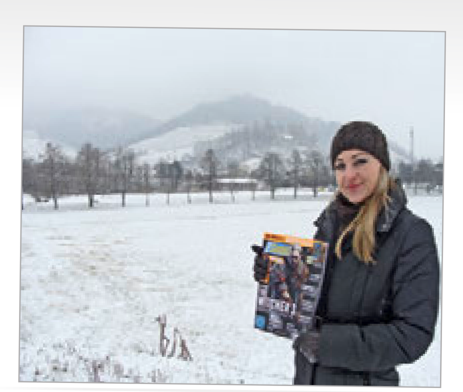
„Insel-bewohner"

Sayid Jarrah: Nachrichtenoffizier in der Republikanischen Garde Inselbewohner.

Florian

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Hier sehen Sie eine ganz besonders seltene Spezies – eine weibliche Leserin der PC Games! Vielen Dank an Elena für die Fotos.



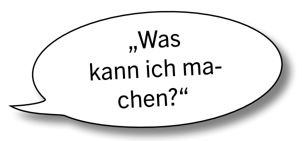
Stephan machte ein Foto von seinem Bruder Christoph, auf dem besten Teppich der Welt!



Timo gewöhnt seine Tochter an das Töpfchen und die PC Games. Ersteres ist eine Information, auf die ich gern verzichtet hätte.

Zumindest hast du im Betreff genannt, warum du mir diese Zeile gesendet hast, sonst würde ich ratlos davor sitzen und dir den Konsum illegaler Drogen unterstellen. Aber da ich abgefahrene Ideen (gelegentlich) schätze (und mein Schreibtisch wirklich sehr voll ist), bekommst auch du einen kleinen Sonderpreis unter der gleichen Voraussetzung wie Markus. Derjenige von euch, der zuerst antwortet, bekommt das größere Päckchen. Ja, das ist ungerecht, aber ein wenig Spaß will ich auch haben!

App



Hallo PC Games-Team,

ich habe mir die App von der PC Games installiert. Leider lädt sie nicht alle Artikel, sondern nur einen Teil. Was kann ich machen, um das Heft komplett zu laden?

Mit freundlichen Grüßen:

Lars Behr

Sehr geehrter Herr Behr, leider bin ich gezwungen, mein Essen im Laden zu kaufen, weil mir jegliches Talent für die Jagd abgeht. Auch bin ich so verweichlicht, dass ich des Nächtens gerne im Trockenen sitze und mag es auch geheizt. Selbst meine Kleidung entnehme ich nicht dem Container der Altkleidersammlung, obwohl es Personen gibt, die etwas anderes behaupten. Für all diesen Luxus brauche ich also – Sie werden es erraten haben – Geld. Geld, welches mir der Verlag in vergleichsweise bescheidenen Mengen zur Verfügung stellt. Dies tut der Verlag jedoch nicht, weil sein Geldspeicher überquillt, sondern weil er Geld einnimmt, durch den Verkauf seiner Produkte. Und da sind wir auf Umwegen auch schon zur Antwort Ihrer Frage gelangt. Sie erhalten die vollständige App nur über den Erwerb ebendieser, nicht durch den Download der kostenlosen Leseprobe.

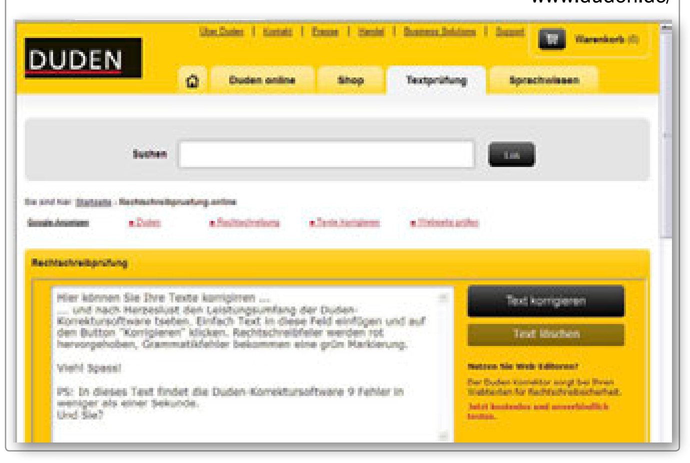
ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

Duden online

Der Duden ist ein Wörterbuch der deutschen Sprache, das erstmals am 7. Juli 1880 von Konrad Duden veröffentlicht wurde. Leider ist dieses unverzichtbare Standardwerk vielen Schreibern von E-Mails offenbar gänzlich unbekannt. Seltsamerweise genau denen, die es am nötigsten hätten. Das mag daran liegen, dass früher, wo dereinst das Bücherregal stand, nun ein 56-Zoll-TV-Gerät prangt. Aber keine Angst – man muss kein Buch (analoges Dingsbums aus Papier mit Schriftzeichen im Inneren – ohne Display) anfassen, um den Duden zu benutzen. Das geht natürlich auch online! Die Rechtschreibprüfung ist kostenlos, es werden keine Viren darüber verbreitet und der PC erleidet auch nach mehrfacher Nutzung dieser Seite keinen Schaden.

www.duden.de/



Kennen Sie schon …?

Einfach QR-Code mit Smartphone oder Tablet fotografieren – und Sie gelangen direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt Ihr Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App-Store).



Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Treffen Sie die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!



… die PC-Games-App fürs iPad?



Laden Sie jetzt kostenlos die App herunter und bilden Sie sich Ihr eigenes Urteil!



Die App ist wie das Heft aufgebaut. Vom Inhaltsverzeichnis aus gelangen Sie direkt zum Artikel.

Alle Tests, alle Previews, alle Specials, alle Rubriken der gedruckten PC Games – plus zusätzliche Videos und Screenshots: All das bietet die PC-Games-App fürs iPad. Die Artikel werden extra fürs Tablet gestaltet und lassen sich deshalb besonders komfortabel lesen und bedienen. Darüber hinaus enthält die digitale Ausgabe jede Menge exklusiver Features, etwa eine „interaktive Motivationskurve" oder kommentierte Spielemenüs.

Sie möchten kostenlos ausprobieren, wie sich PC Games auf dem iPad anfühlt? Nichts leichter als das: Sowohl die App als auch die Leseproben zu jeder Ausgabe finden Sie gratis im iTunes-Store (oder einfach den QR-Code abscannen). Die einzelnen Ausgaben kosten jeweils 3,59 Euro. Wer sich für ein 3-, 6- oder 12-Monats-Abo entscheidet, erhält natürlich einen attraktiven Preisnachlass. Derzeit in Vorbereitung: eine eigene App für Android-Tablets. Und unseren Heftabonnenten werden wir in Kürze ein tolles Angebot unterbreiten, wie sich gedruckte und digitale PC Games kombinieren lassen.

… den Newsletter?

Exklusiv für Abonnenten!

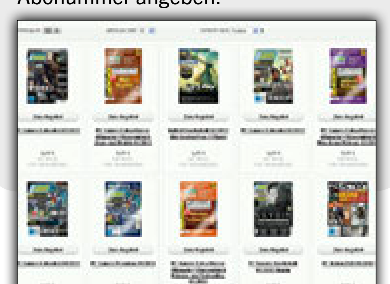


Direkt aus der Redaktion kommt der Newsletter, den wir exklusiv den Abonnenten zumailen – immer mit Vorab-Infos zum neuen Heft, Umfragen, Gewinnspielen und Aktionen. Sie sind Abonnent und wollen den Newsletter bekommen? Schicken Sie einfach eine kurze Mail an abo@computec.de (Abo-Nummer, Name und Anschrift nicht vergessen) – und schon sind Sie dabei!

… den Online-Shop?

Solange der Vorrat reicht …

Egal ob Sie Sonderhefte und Klassenbücher vor-/nachbestellen oder sich über Aboprämien informieren möchten: Auf abo.pcgames.de finden Sie das komplette Sortiment an lieferbaren Ausgaben. Unser Tipp: Heftabonnenten profitieren häufig von Vorteilen wie kostenlosem Versand oder anderen Vergünstigungen – deshalb immer Abonummer angeben!



… den Podcast?

Experten-Plauderstündchen

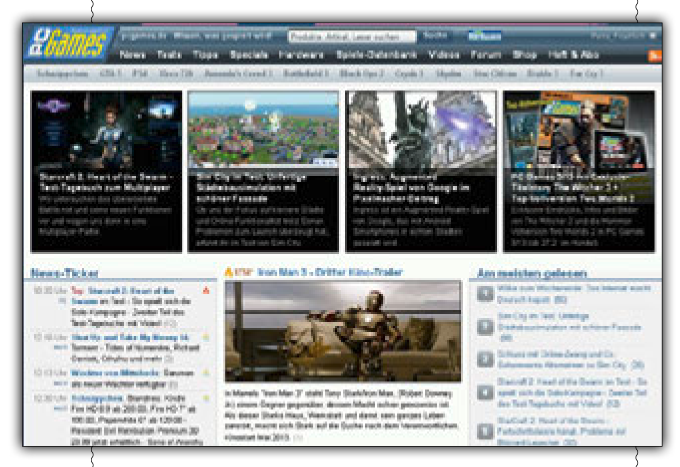




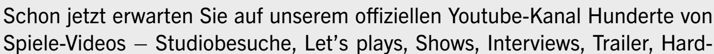
Einmal pro Woche treffen sich wechselnde Redakteure des PC-Games-Teams zum gemütlichen Plausch. Bislang sind fast 200 Folgen des PC-Games-Podcasts entstanden, die Sie auf der Website anhören oder als MP3-Datei herunterladen können.

... pcgames.de?

Schneller wissen, was gespielt wird



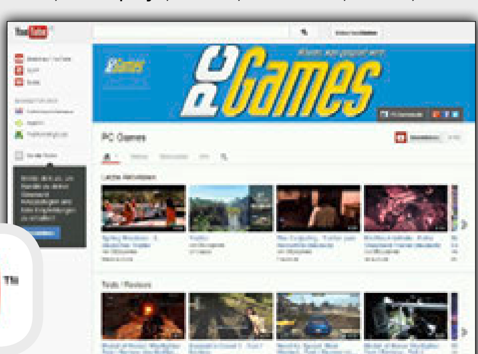
Fast rund um die Uhr versorgt Sie pcgames.de mit Neuigkeiten aus der Welt der Spiele – sobald neue Spiele angekündigt werden oder frische Screenshots und Trailer im Umlauf sind, finden Sie sie sofort auf pcgames.de. Außerdem berichten wir von Studioterminen, Messen und Entwicklerbesuchen in der Redaktion. Ganz frisch auf der Website integriert ist ein neuer Videoplayer mit deutlich schnelleren Ladezeiten, fliegendem Wechsel zwischen SD- und HD-Version und einer Streaming-Funktion für Smartphones und Tablets.
Jetzt vormerken: Vom 25. bis 29. März findet in San Francisco die Games Developers Conference (GDC) statt. Von dort werden unsere Redakteure täglich live berichten. Erwartet werden unter anderem Neuigkeiten zu **Battlefield 4** und eine spannende Ankündigung aus dem Hause Blizzard.

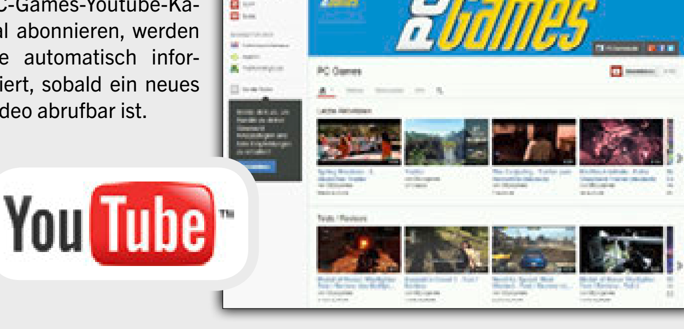


... PC Games auf Youtube?

Unser TV-Programm für Spielefans!

Schon jetzt erwarten Sie auf unserem offiziellen Youtube-Kanal Hunderte von Spiele-Videos – Studiobesuche, Let's plays, Shows, Interviews, Trailer, Hardware-Tests, Grafikvergleiche. Wenn Sie den PC-Games-Youtube-Kanal abonnieren, werden Sie automatisch informiert, sobald ein neues Video abrufbar ist.



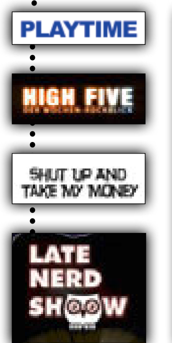


... die Facebook-Seite?

„Gefällt mir!"



Breaking News, Videos, Tests, Schnäppchen-Tipps und Links, die Sie nicht verpassen dürfen: Minutenaktuell sind Sie bestens informiert. Auf www.facebook.de/pcgames.de haben Sie außerdem direkten Kontakt mit der Redaktion und Lesern. Kommentieren Sie, fragen Sie, teilen Sie! Die perfekte Ergänzung dazu: unser Twitter-Kanal auf twitter.com/pcg_de.







... unsere Video-Shows?

Von Retro bis Kickstarter – und nur bei PC Games!

Für pcgames.de und die Heft-DVD produziert unsere Video-Abteilung eine Reihe exklusiver Formate mit ganz unterschiedlichen Schwerpunkten. Da ist garantiert für jeden etwas dabei, schauen Sie doch mal rein!

- **PLAYTIME-Show:** Der dezent sarkastische Blick auf aktuelle Geschehnisse der Gaming-Welt – angereichert mit Reportagen, Experimenten und Interviews.
- **PLAYTIME RETRO:** Ausführliche Features zu Spieleklassikern, mit vielen Hintergrund-Infos zu den Machern, zum Genre und den Einflüssen auf heutige Spiele. Machen Sie sich Ihr eigenes Bild: Auf der Extended-DVD finden Sie ein Special zum LucasArts-Klassiker **The Dig**.
- **Shut Up And Take My Money:** Die erste und bislang einzige Crowdfunding-Show: Reporterin Mháire stellt interessante Kickstarter- und Indie-Projekte vor und befragt die Entwickler.
- **High Five:** Der ultimative Gaming-Wochenrückblick, jeden Freitag neu.
- **Late Nerd Show:** Die Sendung für Fans von Comics, Pen&-Paper-Rollenspielen, Tabletop-Spielen, Cosplay und Actionfiguren – alles, was das Nerd-Herz begehrt.
- **Better together:** Die Show mit und für die pcgames.de-Community. Sie werden staunen, welche Talente in unseren Usern schlummern. Beispielsweise stellen wir handgemachte Mindcraft-Kunstwerke vor.

Im nächsten Heft

Vorschau

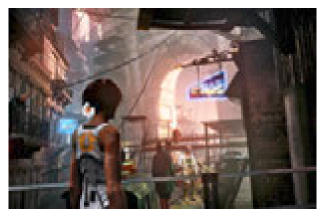
Company of Heroes 2



Nach dem THQ-Untergang war es eine Zeitlang ruhig um das WW2-Strategie-Epos. Jetzt soll **CoH 2** Ende Juni erscheinen. Wir verraten, ob der Wechsel zu Sega der Entwicklung des Titels gut getan hat.

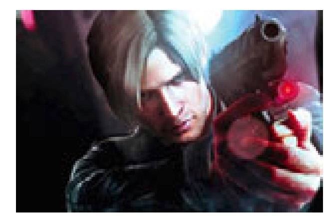
Test

Remember Me | Kämpfen, klettern, Erinnerungen fälschen: Wir testen Capcoms coolen Genremix.



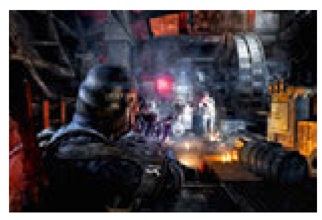
Test

Resident Evil 6 | Auf dieses Horrorspektakel mussten PC-Spieler monatelang warten.



Test

Metro: Last Light | Gute Grafik, viel dahinter? So gut ist der russische U-Bahn-Shooter!



Vorschau

The Elder Scrolls Online | Angespielt: der **WoW**-Konkurrent mit den vielen frischen Ideen.



PC Games 05/13 erscheint am 24. April!

Vorab-Infos ab 20. April auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

BINARY DOMAIN



Topaktuelle Vollversion: Aufwendig inszenierter Taktik-Shooter aus dem Jahr 2012 mit toller Grafik.

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Marc Brehme, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Matti Sandqvist, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits, Thomas Eder, Sascha Lohmüller, Daniel Reinelt, Rainer Rosshirt, Carsten Spille, Sebastian Stange, Raffael Vötter
Trainees Nils Birkenstock, Michael Magrian, Andreas Schultz, Jermaine Walker
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Ina Hulm, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Silke Laurig, Jasmin Sen
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Thorsten Küchler, Jürgen Melzer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Nicolas Mendrek, Stefanie Schetter, Michael Schraut, Mháire Stritter, Alexander Wadenstorfer

COO Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktion (Online) Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM


PC GAMES JETZT AUCH
ALS APP!
Die PC GAMES fürs Tablet - jeden Monat neu!
Aktuelle Tests, Previews, Reports & Specials!
Zusätzliche Bilder, Videos und Trailer
Interaktive PC-GAMES-Motivationskurve
Einfache und komfortable Bedienung
Erhältlich für iPad
Nur 3,59 Euro
JETZT AUCH IM ABO!
WIE BENUTZE ICH DIE DIGITALAUSGABE?
THE WITCHER 3
DIE TRIUMPHALE RÜCKKEHR DES HEXERS
Größer als Skyrim: Wir haben das neue Rollenspiel von CD Projekt schon in Aktion gesehen!
Nur in PC Games: Neuerungen erklärt + exklusive Screenshots + Interview!
TESTS
VORSCHAU
SPEZIAL
HARDWARE
QR-Code scannen und hinsurfen!
Available on the App Store


THERE ARE SOLDIERS
AND THEN THERE ARE
SNIPERS
15.03.2013
SNIPER 2
GHOST WARRIOR
SniperGhostWarrior2.com
BONUS CONTENT
★ BONUS-SCHARFSCHÜTZENGEWEHR
★ EXKLUSIVER MEHRSPIELER-CHARAKTER
Offizielle Partner:
iiyama
ROCCAT
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PC DVD ROM
CI GAMES
CRYENGINE 3
Autodesk Scaleform
USK 18
Sniper: Ghost Warrior 2© 2013 City Interactive S.A., all rights reserved. Published and developed by City Interactive S.A. is a trademark of City Interactive S.A. Portions of this software are included under license © 2004-2013 Crytek GmbH. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. ©2013 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. The NVIDIA logo and the "The Way It's Meant To Be Played" logo are registered trademarks, of NVIDIA Corporation. Copyright © 1997-2013 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA Corporation, 2701 San Tomas Expressway Santa Clara, CA 95050, USA. CI GAMES is a brand of City Interactive S.A.